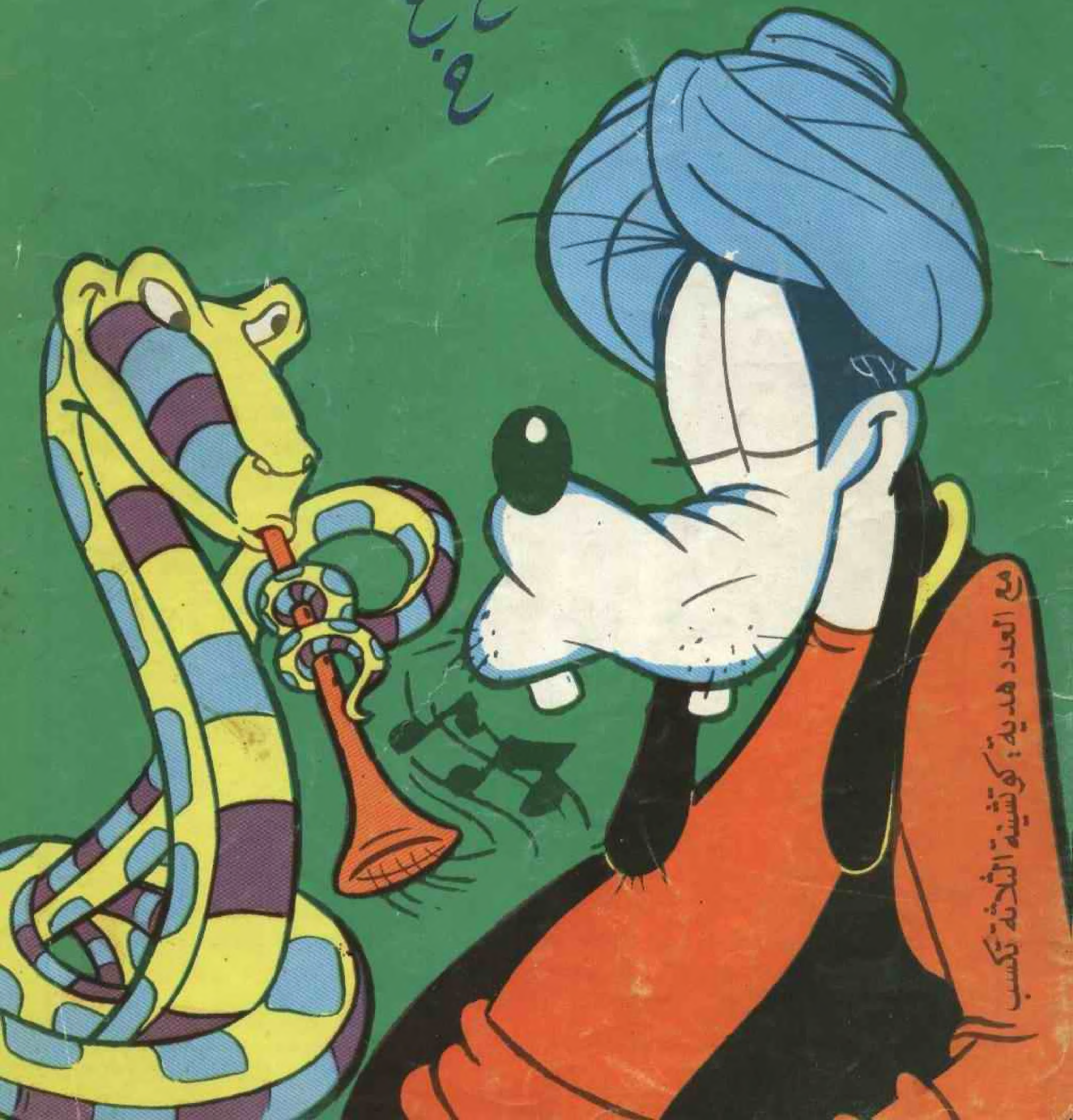


سوبر ستار

العدد ٩٤٨ - ٢١ يونيو ١٩٧٩ الشهر ١٥ قرشاً

ف.ف.ف.

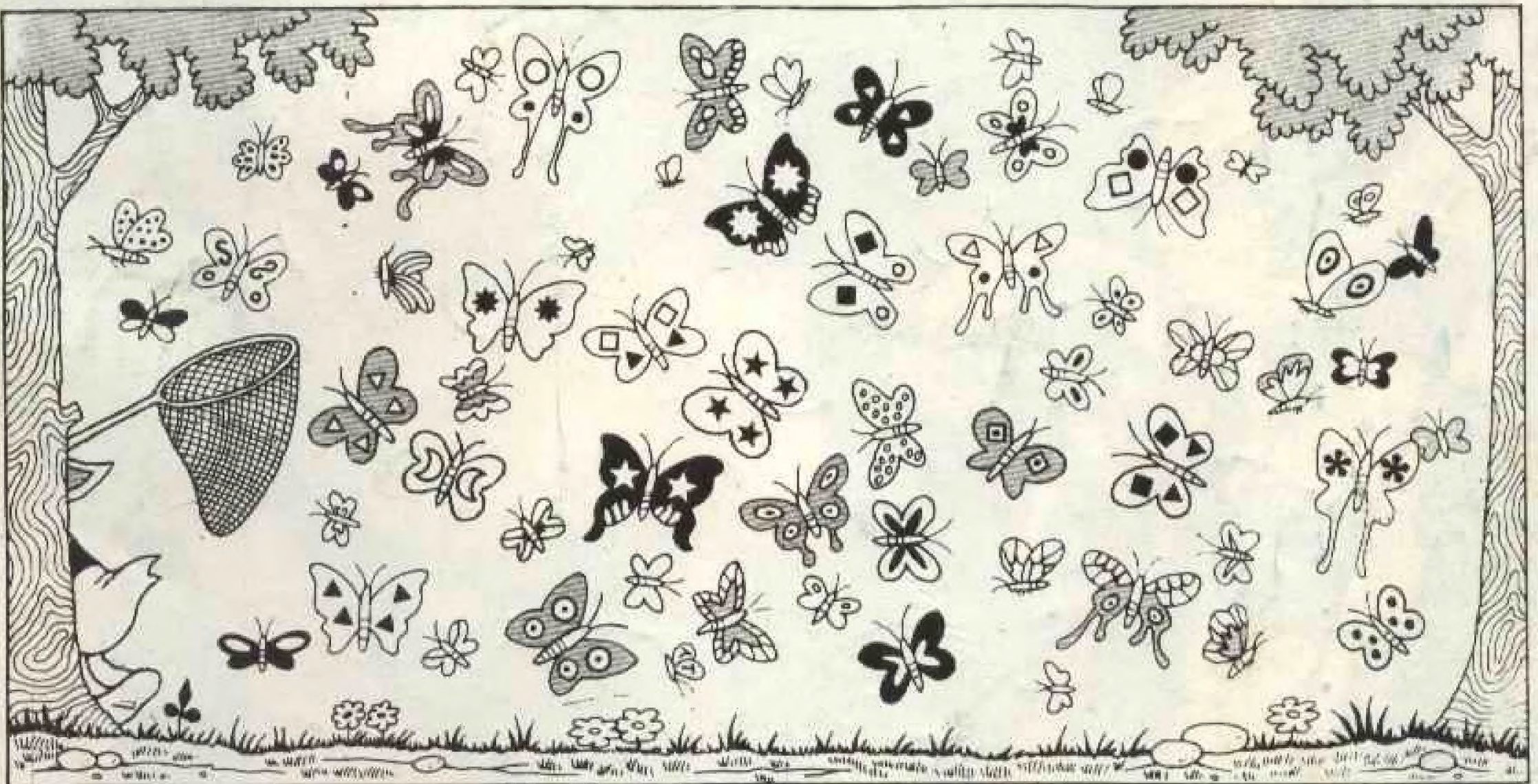


مع العدد هدية: كوشينة الثلاثة تكسب

ما هو العدد الصحيح؟

● ● لقد وجد بطوط ركنًا من الغاية تكثر فيه الفراشات وكلها أجمل من بعضها لذا فهو يحاول ان يمسك ببعض منها .. فهل ينجح في ذلك ● على أى حال فقد أدت حركته الى اشاعة الخوف بين الفراشات فهرب بعضها وجاءت فراشات أخرى .

(١) هل تعرف عدد الفراشات الهاربة وما هي ؟ ● (٢) هل تعرف عدد الفراشات الجديدة وما هي ؟



الحل بالقلوب

[illegible]



سوبر رياضة

هذا البالون مصنوع من القطن والنسيج غير القابل للتأثر ذي لون فضي والذي يعكس ضوء الشمس والحرارة حتى يمنع تمدد الغاز أثناء النهار ، فإذا تعدد البالون ارتفع بدون سيطرة وقد يبتعد عن المناطق المخصصة له ..

البالون الطائر

●● كثيراً ما تظالمنا الصحف بأخبار مدهشة مثل قيام ثلاثة رجال بعبور « المحيط الأطلسي » « وتساقق مجموعة من الهواة قمة جبل « افرست » .. وغيرها من الاخبار التي تجعل القارئ يتساءل في دهشة .. ماذا وراء تلك المغامرة ؟ ولماذا يعرض هؤلاء المغامرين أنفسهم للخطر ؟ وتكون الاجابة هي البحث ، والاكتشاف .. ومواجهة المجهول للوصول الى سبل علمية للتقدم الانساني .. فلو ان كل الناس كانوا عقلاء ، ولم يغامروا بشكل او باخبر لكان الانسان حتى اليوم مازال يصيد الارانب .. وياكل اللحم نيئاً .. فهناك بالون عجيب قطره ٢٠ متراً ، وارتفاعه ٣٥ متراً يعبر المحيط الأطلسي دون محرك .. وتسأل ما الذي يقوده خلال تلك الرحلة التي استغرقت ١٢٧ ساعة و ٦ دقائق .. وتأتي الاجابة العلمية لتقول: ان الهواء هو الذي يقوده .. ودرجة الحرارة التي تختلف كلما ارتفع هي التي تجعله يرتفع وينخفض .. لقد ظل العلماء في تجارب وابحاث .. مع تعرضهم للحوادث طوال ١٩٥ عاماً حتى امكنهم التعرف على الرياح وأنواعها ، واتجاهاتها .. ليساهموا في علم هو اساس كل التطورات التي تحدث اليوم في هذا المجال .



سفينة حقيقية تحت البالون

● تشبه السفينة التي تربط بالبالون سفينة حقيقية ذات هيكل مزدوج وقد تتحول الى زحافة اذا ما تم جرّها على الارض بواسطة الريح عند الهبوط .. انها سفينة خفيفة ، من الالياف الزجاجية ، تتميز بالصلابة الشديدة ويمكنها ان تحمل ثلاثة رجال والمؤن الخاصة بهم والتي تكفي ثلاثة اسابيع مع كل الادوات اللازمة للملاحة ، راديو و ٢ طن من الرمال والرصاص وهو الثقل اللازم للارتفاع بما يسمح بانطلاق البالون او هبوطه الى اسفل ويبلغ مجموعه ٤٨٠٠ كيلو جرام .



ونجاح ساحق جديد : أول
من عبر المانش بلانشار .



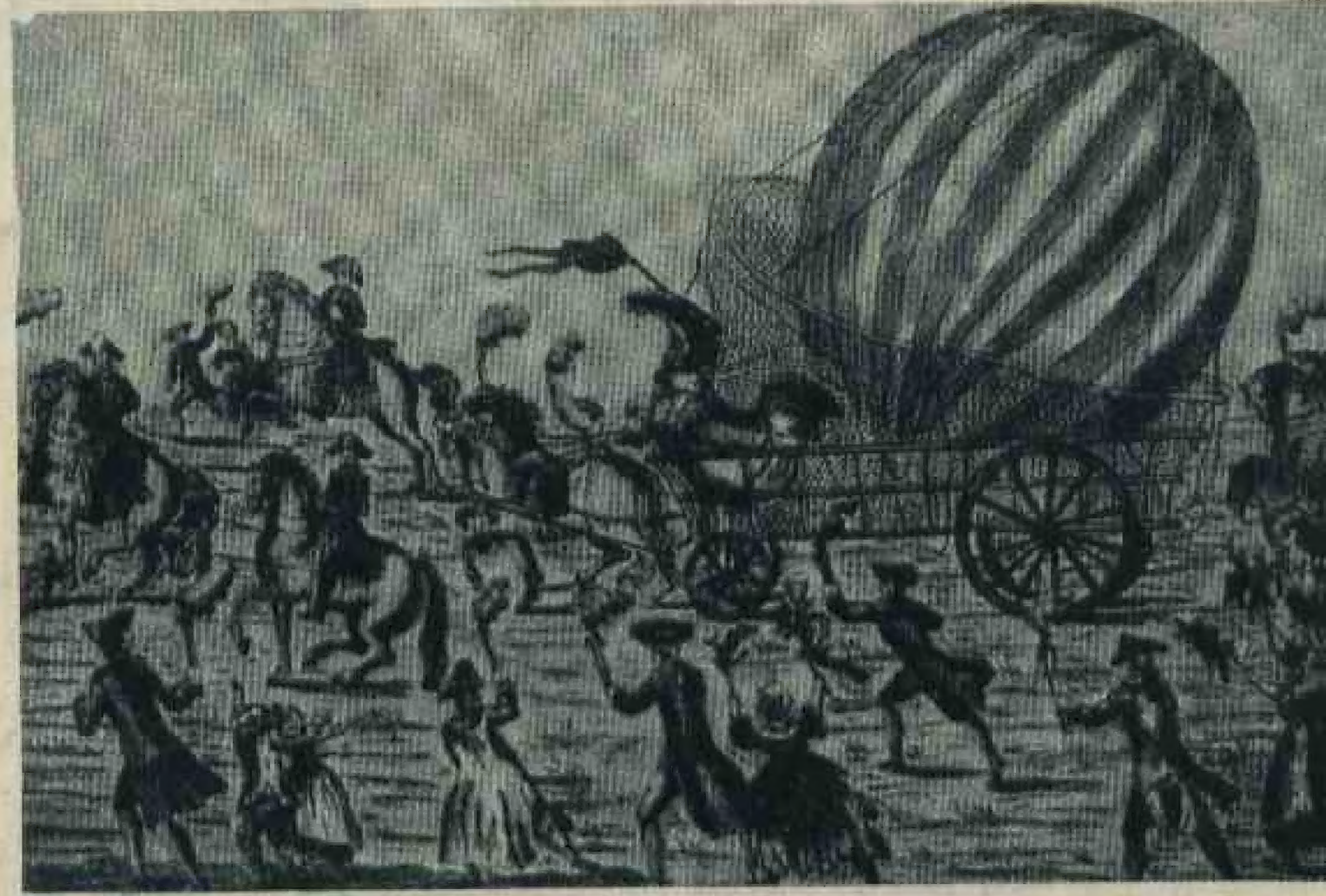
المركيز ، دارلاند وبيلاتردى
روزبين على البالون « الكرة »



المسافرون الجويون الاول
ديك وخروف وبطة على
السفينة (البالون) مارسيال



البالون الميكانيكى (لجافيل)



المظفرة لاول بالون يمتلىء بالغاز ركبته فيارلز والاخوان روبرتس

١٩٥ عاما من المغامرات والإنجازات

بيالون حقيقى يحتوى على غاز
أخف من الهواء ..

وفكر العالم ج . تشارلز والاخوان
روبيرس واستطاعوا في اول ديسمبر
١٧٨٣ ، أن يقطعوا ٣٦ كيلو مترا
على ارتفاع ٣٠٠٠ متر ..

ولم يعد المنطاد صالحا ، مهما
ارتفع مسافة الف متر حاملا ٧
اشخاص ، فالمستقبل للبالون الحر
.. وفي عام ١٧٨٥ تم عبور المانش
واستطاع قائد البالون « بلانشار »

ارتفاع ٢٨ مترا ثم على ارتفاع
١٠٥ أمتار في منطاد مريوط
بواسطة حبل ..

وبالقرب من الارض ، يتحرك
المسافر الارض ، يرتفع الى ٩٦٠
مترا ويقضى زمنا قدره ٢٥ دقيقة
يقطع فيها ١٠ كيلو مترات ..
وكانت هذه هي البداية ..

وحتى يمكن الابتعاد والارتفاع ،
كان يجب أن يستبدل المنطاد
بهوانه الساخن الذى يبرد سريعا

هل تعرف من هم أبطال
الفضاء الاوائل ؟؟ انهم
ديك وبطة وخروف صغيرا

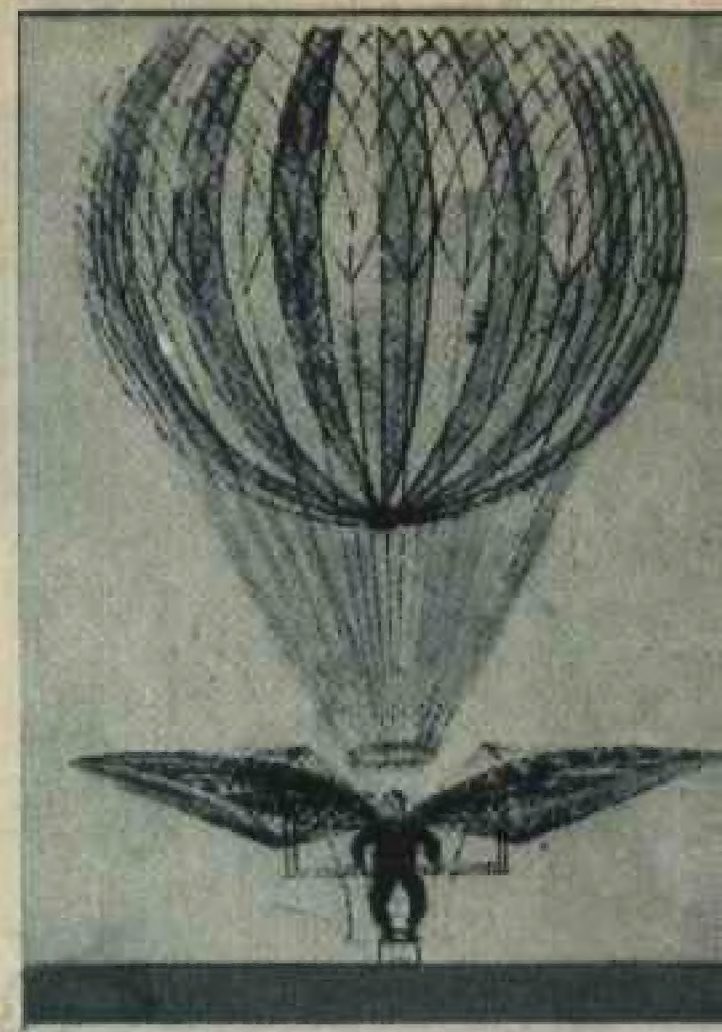
هؤلاء هم اول الكائنات الحية
تركت الارض وعادت اليها في
امان كان ذلك يوم ١٩ سبتمبر
١٧٠٠ وقد ارتفعوا المسافة ٤٨٠ مترا
بعوا ٣٤٠٠ متر وادرك الانسان
يمكنه الانطلاق والعودة بسلام
وحدث ذلك بعد شهرين فانطلق
رجل ، بيلاتردى روزين على



دهشة المزارعين عند هبوط
عابري المحيط الاطلسي !



النجدة !! لقد انفصلت غرفة
الركوب عن البالون !!



اول محاولات الطيران بواسطة
الاجنحة للنمساوي الطائر



البالون « زنيت » ينهي مغامراته بكارثة
بعد ان وصل الى ارتفاع ٨ الاف متر



وكثيرا ما كانت التجارب قاسية : انبالون
« تريكوالور » يهبط في وسط بحر الشمال

الاف متر من سطح الارض كاد
الانجليزى جيمس جليشر ان يموت
مختنقا عند درجة حرارة - ٢٠ ،

وفي عام ١٨٧٥ استقل ثلاثة من
العلماء الفرنسيين البالون (زنيت)
ومات منهم اثنان بسبب نقص
الهواء ..

ولزم الكثير من التجارب منذ ذلك
الحين واستخدام البالون في نقل
الرسائل من باريس التي حاصرها
الالمان في عام ١٨٧٠ ، وصعود
العالم بيكاردي في مركبة طائفة
في عام ١٩٣٢ .. وقد بدأ ان اختراع
الطائرات وانتشارها سوف يقضى
على اهمية البالون الا ان دراسة
الارصاد والدراسات الجوية اللازمة
لعمليات الطيران زادت من اهمية
استخدام البالون ..

بالون الغاز ويبتكرون سلة من
الخيزاران مزودة بحبل القيادة
وهو الحبل الطويل الزاحف على
الارض والذي يسمح بقيادة البالون
على ارتفاعات منخفضة ..
وفي عام ١٨٣٦ يتمكن الانجليزى
شارلز جرين من قطع ٦٠٠ كيلومتر
في ١٨ ساعة وفي عام ١٨٥٩ ينطلق
الامريكى جون وايز فوق المحيط
الاطلسى راكب « الاطلنطيل »
ويسقط بعد ان يقطع ١٢٩٢ كيلو
متر في ٢٠ ساعة وانقضت ١١٩ سنة
حتى امكن للبالون ان يعبر المحيط
الاطلسى في زمن قدره ٥ ايام ونصف
وهو الوقت الكافى لاكتشاف اسرار
الهواء واختراع بالون الارصاد
الذى يمكنه التنبؤ بالرياح ودرجات
الحرارة ٨ ساعات مقدما ..
وفي عام ١٨٦٢ وعلى ارتفاع ٨

ان يقطع بعدها ٢٥٢ كيلو مترا داخل
البالون واستفاد من رحلته في
اجراء تجارب على اول « باراشوت »
(مظلة) واجرى تجارب القفزة
الاولى على كلبه ! ١٢٠٠ متر بدون
حوادث ..

وبعد ١٢ سنة قفز اول انسان
مظلى من ارتفاع ١٠٠٠ متر ..
وبدأت محاولات دفع السفن
الهوائية وفكر العلماء في تزويدها
باشعة ، ومجاذيف ومراوح مزودة
ببد لتحريكها ..

وفي عام ١٧٩٨ يصعد احد
المغامرين على حصانه فوق بالون
لكنه سرعان ما يهبط ويتصور
الناس ان نابليون سيغزو انجلترا
على جيش يمتطي البالون ..
اما رجال البالون الجادين فانهم
يهتمون في ذلك الوقت بتحسين حال

البالون الطائر

المطر ! البالون ينخفض
لان وزنه قد زاد وعلى
القائد ان يلقي بعضا من
الثقل اذا اراد ان يرتفع
او يمنع نفسه من الانخفاض
اكثر من اللازم ..

فيما بين كتلتين من
الهواء ذات درجات
حرارة مختلفة يتحرك
البالون في حركات
موجة ..

انخفضت درجة حرارة الهواء
الجليد ادى الى زيادة وزن
البالون وانخفاضه وهو شيء
يحدث كثيرا ! ومرة اخرى
يجب التخلص من الثقل الزائد .

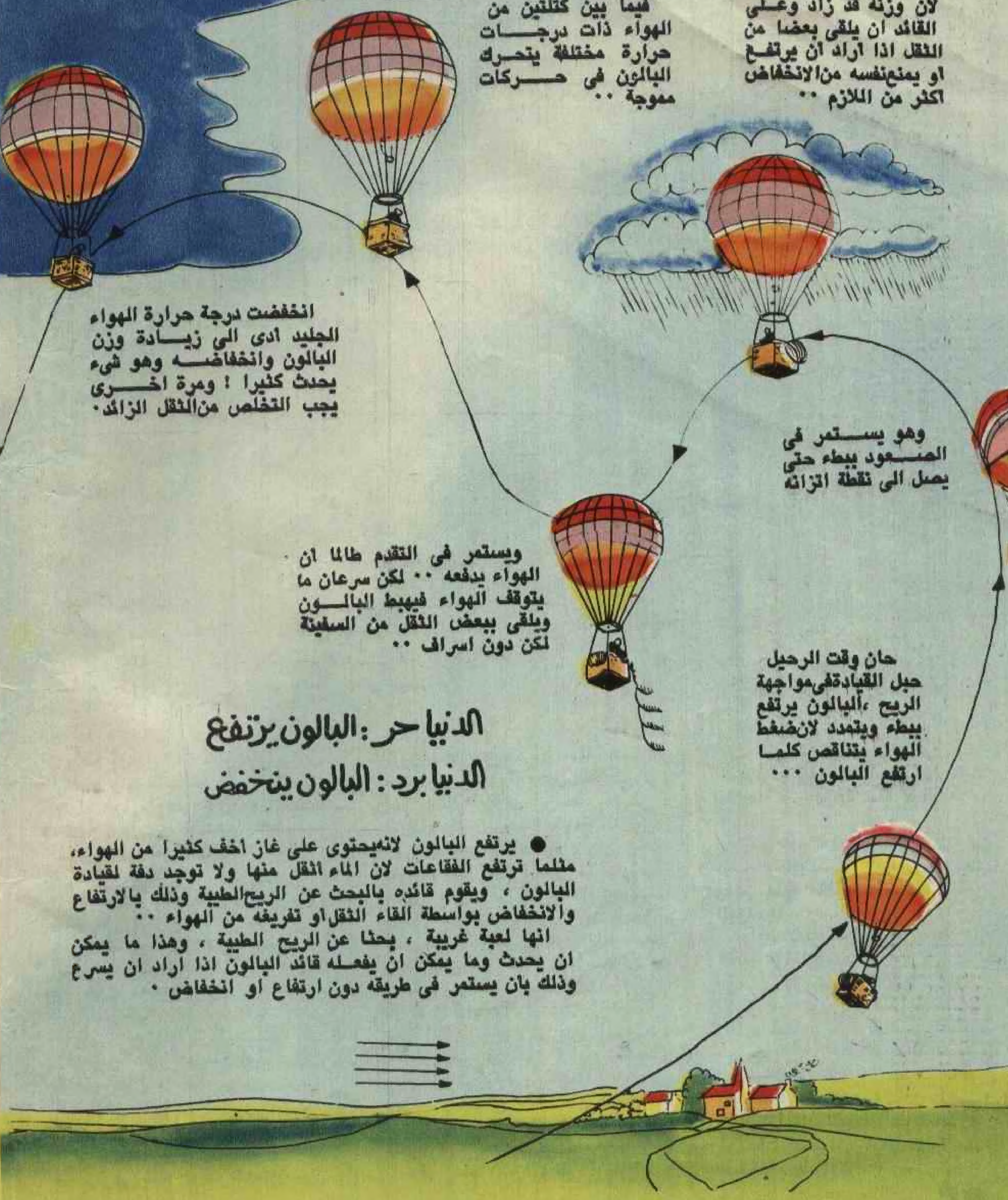
وهو يستمر في
الصعود ببطء حتى
يصل الى نقطة اتزانه

ويستمر في التقدم طالما ان
الهواء يدفعه .. لكن سرعان ما
يتوقف الهواء فيهبط البالون
ويلقى ببعض الثقل من السفينة
لكن دون اسراف ..

حان وقت الرحيل
حبل القيادة في مواجهة
الرياح ، البالون يرتفع
ببطء ويتمدد لان ضغط
الهواء يتناقص كلما
ارتفع البالون ...

الدنيا حار : البالون يرتفع
الدنيا بارد : البالون ينخفض

● يرتفع البالون لانه يحتوى على غاز اخف كثيرا من الهواء،
مثلما ترتفع الفقاعات لان الماء اثقل منها ولا توجد دفة لقيادة
البالون ، ويقوم قائده بالبحث عن الرياح الطيبة وذلك بالارتفاع
والانخفاض بواسطة القاء الثقل او تفريغه من الهواء ..
انها لعبة غريبة ، بحثا عن الرياح الطيبة ، وهذا ما يمكن
ان يحدث وما يمكن ان يفعله قائد البالون اذا اراد ان يسرع
وذلك بان يستمر في طريقه دون ارتفاع او انخفاض .



القطب الشمالى الهواء البارد يتجه نحو الحرارة



القطب الجنوبى

الهواء هو محرك البالون والرياح تهب فى كل مكان حول الارض وللأسف فانها لا تهب كلها فى اتجاه واحد وهي كبرى مشكلات قائد البالون ! الهواء الساخن أخف كثيرا من الهواء البارد لذا فهو يرتفع ويحل الهواء البارد محله بالانخفاض ، هذه الحركة الدائرية تسمى « الرياح » وبما ان القطبين اكثر برودة من خط الاستواء فان الهواء الذى يحيط بالارض ينبغي ان يتجه دائما من القطبين نحو خط الاستواء ، لكن الكرة الأرضية تدور ويدور الغلاف الجوى معها ! فوق أحد القطبين يستقر الهواء البارد بالقرب من الارض ، التى تجذبه لذاتها ولا ينزلق مباشرة نحو البلاد الحارة .

وعندما ترتفع درجة حرارته فانه يصعد ويتغير اتجاهه ويحدث ذلك بشكل عكس فوق خط الاستواء فهو لا يصعد بشكل رأسى وانما يتجه بميل نحو المناطق الاستوائية حيث تنخفض درجة الحرارة فيهب نحو الغرب بواسطة الجاذبية الأرضية وهذا ما يظهر على الرسم بشكل شديد التبسيط .. ان درجات الحرارة تتغير وتختلف كثيرا على سطح الارض ! وهكذا يتضح لنا سبب انخفاض وارتفاع درجة حرارة اليابس عن درجة حرارة البحر فاتجاه الرياح على اليابسة يتغير فى كل وقت !

فى حالة الهبوط الاضطرابى ، يفتح الصمام وذلك لتسريب الغاز !!

وتظهر الشمس ،
من جديد ! البالون
يجف والغاز يتمدد ..
يعود البالون للارتفاع
ويتجه بسرعة للأمام .



الليل ودرجة
حرارته المنخفضة !
ارتفاع البالون
يتناقص ! ويسرعه
شديدة خاصة لو كان
القائد قد تخلص من
كل الاثقال ...

المحباب يخفى
الشمس ، الغاز ،
الذى انخفضت درجة
حرارته ينكمش ،
انخفاض جديد يؤدي
الى تقصير المسافة !!

لم يعد لديه ثقل !
هذا هو الهبوط
الاضطرابى ! وعلى
الارض يتم قيادة
البالون بواسطة حبل
طويل زاحف يطلق
عليه اسم حبل القيادة



اعرف نفسك : هل عندك حب استطلاع؟



يقولون دائما أن « الفضول عيب كبير » .. هذا صحيح ولا يمكن لاحد أن ينكره .. لكن هل يعتبر من الفضول أن تهتم بما يحدث حولك ، ونحاول أن نعرف اجابات الاسئلة التي تحيرك .. انها طريقة عظيمة للمعرفة .. فهل لديك حب الاستطلاع الكافي ليفتح لك آفاقا جديدة .. أجب عن الاسئلة الآتية باختيار واحدة من الاجابات المعروضة لديك لتعرف على رد فعلك في كل حالة من الحالات ..

اعط نفسك ٣ درجات عندما تختار الاجابة الاولى ، ودرجتين عندما تختار الاجابة الثانية ودرجة واحدة عند الاجابة الثالثة ..

● هناك جيران جدد في المنزل الذي تسكن فيه : ما هو موقفك منهم ؟
(أ) هل تتمنى ان تتعرف عليهم بسرعة .
(ب) هل تفضل فرصة للتعارف حتى تتحدث اليهم .
(ج) لا تهتم اطلاقا بامرهم .

● تدور مناقشة اسرية حول كيفية قضاء الاجازة الصيفيه

(أ) تقترح السفر للخارج لرؤية اشياء جديدة .

(ب) تقترح العودة الى نفس المكان الذي ذهبت اليه في العام الماضي .
(ج) تفضل البقاء في مدينتك حتى لا تترك اصدقاءك .

● استمتعت في الاذاعة الى اسطوانة جديدة لم تسمعها من قبل

(أ) هل تتصل بالاذاعة لمعرفة اسم الاغنية والموسيقي

(ب) تصمم على ان تسال احد اصدقائك المهتمين بالاغاني والموسيقي
(ج) يكفيك الاستمتاع للموسيقي .



● عندما يقول شخص ما : كم تنى ان اقوم برحلة حول العالم ؟
(أ) تكون اجابته :
(ب) وانا ايضا ..
(ج) اتعنى ذلك لكنها رحلة خطيرة .
(د) ولماذا ، اننى سعيد بالبقاء هنا





شرح هدية العدد كوتشينة الثلاثة تكسب

● صديقي .. صديقتي
هذه لعبة من ألعاب
الكوتشينة ، ولكن تلعب بطريقة
مختلفة وجديدة ويسـرني
أن أقدمها لكم لتشاركوا مع
أصدقائكم في تمضية وقت ظريف
معا .

طريقة اللعب :
يشترك في هذه اللعبة من ٢ الى
٤ أشخاص :

- تتكون هذه اللعبة من ٤٢
كارتا بعد قصها .

- تحتاج الى زهر طاولة .
● شروط اللعبة : توضع
٦ كروت مكشوفة على الأرض
وتوزع باقي الكروت على
اللاعبين .

● من يحصل على أكبر
رقم على الزهر هو الذي يبدأ
اللعبة - ثم يرمى بالزهره من
جديد ويأخذ كروتا من على
الأرض بنفس العدد المكتوب
على الزهره . مثلا اذا كان
الرقم على الزهرة هو ٤
فيأخذ اللاعب ٤ كروت من
الكروت التي على الأرض -
ويختار الكروت التي تنفعه
والتي تكون مجموعة من نفس
الرسم عنده . اذ انه يجب ان
يجمع الكروت المشابهة . وعليه
بعد أخذ الكروت الأربعة من
على الأرض ان يضع بدلا منها
- أي ان الكروت التي على
الأرض يجب ان تبقى دائما ٦ .

● اذا جمعت ثلاثة كروت
مماثلة فضعها جانبا على
الأرض .

● الفائز هو من ينتهي
ورقه أولا .

● عندما تلقي بشخص يعمل
في المهنة التي تتمناها مستقبلك فماذا
تفعل .

(أ) هل تساله عن كل التفاصيل
حتى تكتمل لديك الصورة .
(ب) تستمع اليه دون ان تساله
اية اسئلة .

(ج) تقول لنفسك : سوف افكر
في هذا الموضوع فيما بعد .

● هذا هو موعد نشرة الاخبار
بالتليفزيون .

(أ) تطلب من الجميع التزام
الصمت حتى يمكنك الانصات
اليها .

(ب) تستمع بغير تركيز على
اساس ان التفاصيل يمكن معرفتها
من الجرائد فيما بعد .

(ج) تدير مفتاح القنوات بحثا
عن برنامج ترفيهي .

نتيجة إعرف نفسك

● اذا حصلت على
اقل من ١٠ درجات : فانت
هاديء ، اسير لعاداتك
اليومية ولا ترغب في أي
تجديد .. وهذا خطأ ..
عليك ان تستيقظ من ركودك
وتتعرف على العالم الذي
يحيط بك .

● بين ١٠ و ٢٠ درجة
انت تحب العالم الذي يحيط
بك وتهتم به لكنك تشـعر
بشيء من الخوف .. وكلما
زاد الحذر والخوف ،
ابتعدت عن طريق المعرفة .

● من ٢١ و ٢٧ درجة:
رائع ان الدنيا كلها تثير
اهتمامك ودهشتك وحبك
للمعرفة .. ستظل شابا حتى
يصير عمرك ١٠٠ عام ..



● عند قراءة احد الكتب تقابلك
كلمة جديدة .

(أ) فتبحث عن معناها بسرعة في
القاموس .
(ب) تقرر سؤال مدرس الفصل عنها
(ج) تتخطى الكلمة وتستمر في
القراءة .

● تعلمت في دروس التاريخ
كيف تتعرف على شجرة عائلة احد
البيوت الحاكمة .

(أ) هل تفكر في معرفة شجرة
عائلتك

(ب) هذا الامر يهمك لكنه تجد
صعوبة في ذلك .

(ج) فكرة البحث في ماضي الاسرة
لا تستهويه .



● هناك اعلانات ضخمة على
جدران المباني عن فيلم جديد ..
(أ) تهتم بالذهاب لمشاهدة الفيلم في
اقرب فرصة ..
(ب) تنتظر لتعرف ردود فعل
الذين شاهدوه .
(ج) انت لا تهتم كثيرا
بالاعلانات .

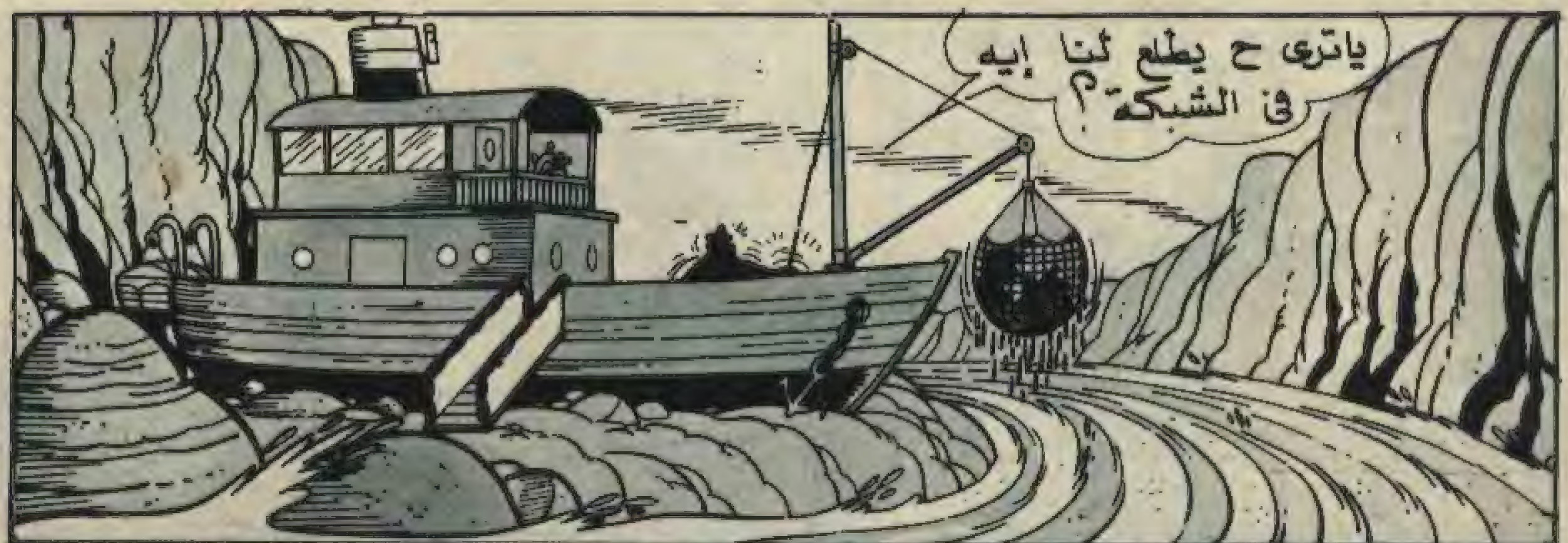
كغز في ثغب الالبرة

حاسب، انهيار صخور!

















نطلع فوق الجبل !



يا حاتر يارب !

عظ وشك يا بندق !



سامع الصوت ده ؟

سامع !

توت !

توت !



دي صقارة الباخرة !



سمعت الصوت ده ؟

صقارة باخرة !



ح يرشدنا لكان القبطان !



وبعد العاصفة دي نروح نزوره !



نجوان بلال محمد عل - من اصدااء ميكي





ده الكابتن "بحري" !



إحنا أول ناس يعيشي عليهم مركب في الصحراء !



القبطان ركب عجل للعركب !



انتظر يا كابتن ، عاوز أقول لك حاجة !

توت! توت!



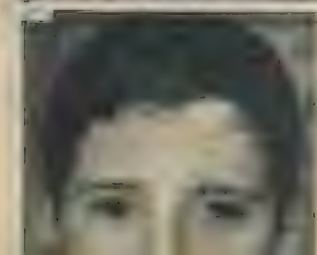
دي عربية الرجلين ! ياهم !



نهجم عليه بسرعة !











طاخ !



نزّل قارب الإنقاذ !



روح فك رباط القبطان، وأنا ح
أدور الموتور !



دول نزلوا في القارب، تعال نهمسكم !



ما فليش حد هنا !

ضحكوا علينا !



على آخر
سرعة !



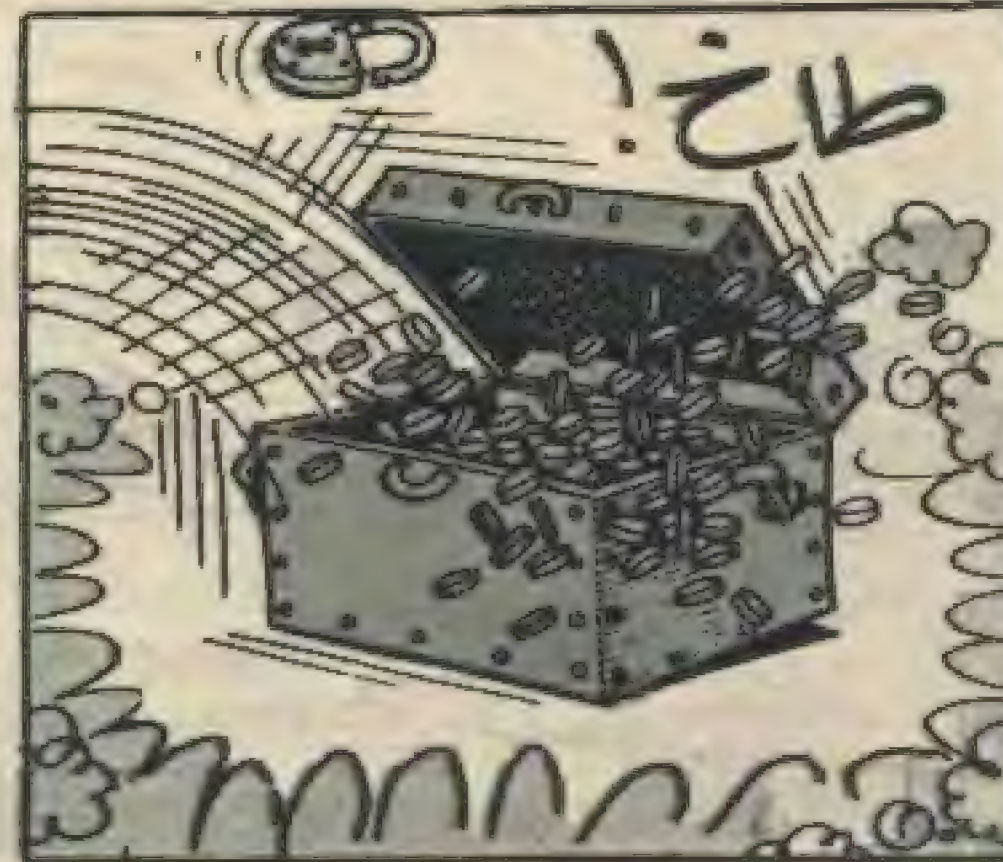
السفينة ح تمشى !

ضحكوا
علينا !



وليد إبراهيم العنبر - من اصداقاء ميكي









وبدأت
صدّة
العاصفة
تضعف...





مسابقة ألف صورة وصورة



يسر ألف صورة وصورة أن توجه عنابة
أصدقائها الذين استكملوا الجوماتهم إلى أن
التسليم يبدأ في أول يوليو حتى ١٥ سبتمبر
١٩٧٩ في دار الهلال والمكتبات التالية :

القاهرة :

الفرع الرئيسي : المكتبة
الدولية للغات I.L.B.
شارع محمود عزمى مدينة
الصحفيين

مصر الجديدة :

مكتبة اكسفورد : مكتبة كمال
مكتبة الكرنك

الزمالك :

شجرة الدر - بوتيك هانى

الدقى :

المكتبة الأكاديمية - دار
الإنسان

الميل :

● مكتبة كمال
● د السيمى

الجيزة :

● مكتبة الكرنك

المهندسين :

● مكتبة اللواء

العجوزة :

● مكتبة خالد

الاسكندرية :

مكتبة سويت هوم (محطة
السراى)

د غاده (رشدى)
د دار المستقبل (شارع
صفية زغلول



الجوائز:

الجائزة الأولى: موتور سىكل

الجائزة الثانية: لعبة سباق السيارات
الإليكترونية (حجم كبير)

الجائزة الثالثة: ساعة أوتوماتيك

بالإضافة إلى ١٠٠ جائزة قيمة أخرى

ألف صورة وصورة متعة • ثقافة • جوائز

أجازة متعبة



سيد بدر العطار - من اصداقاء ميكي

ولكننا انظر العثان الى الجبال...



الشجرة دي محتاجة
فلاد صلاح !
انس الإصلاحات
انت في اجازة !



لازم آخذه معايا أصلحه !



يايه المصباح ده ؟



دي عجلة
عربية !



الحياة حلوة
بعيد عن
الورشة !



الاجازة جميلة !



مش معقول أسبها هنا !
طبعا !



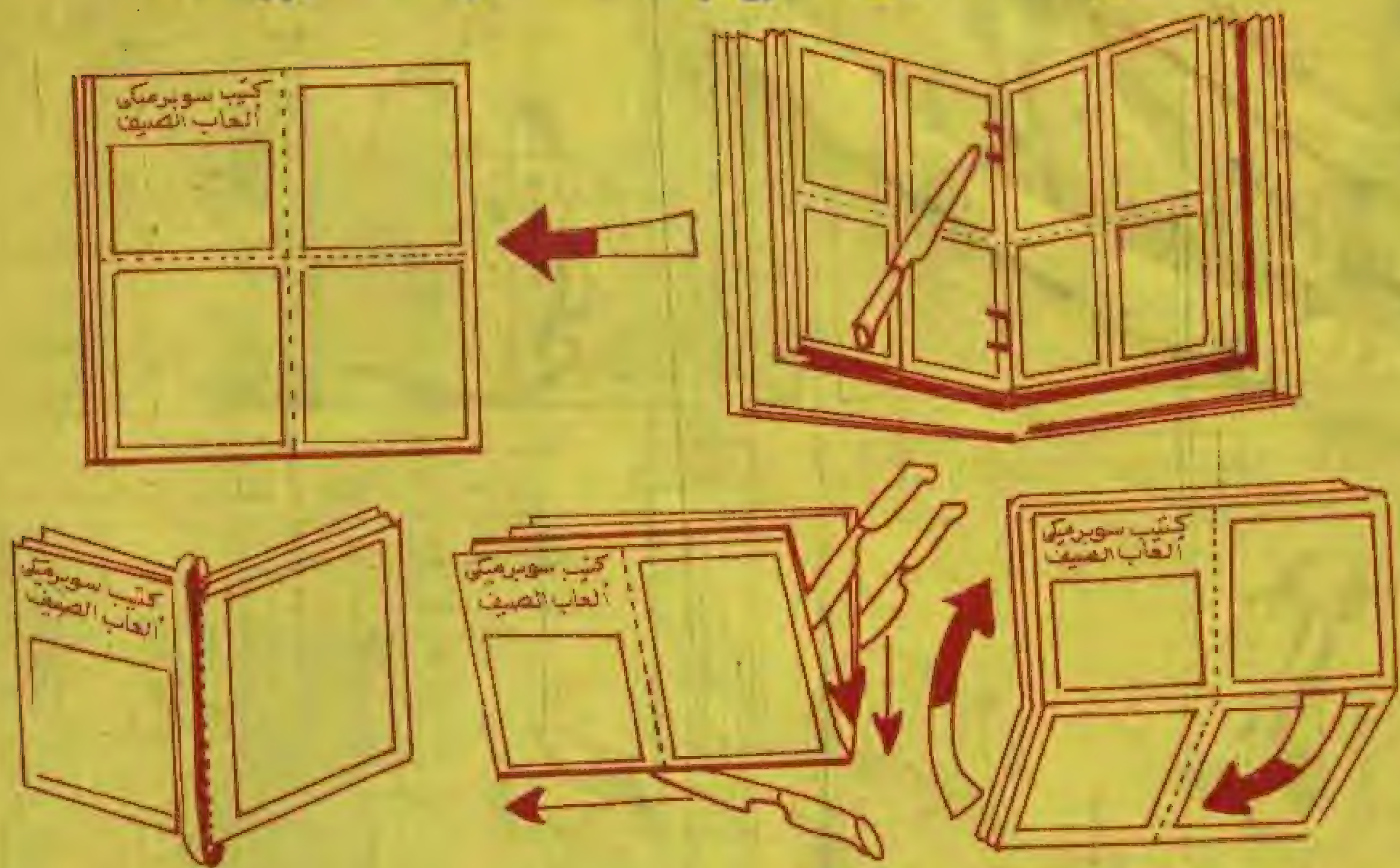
نبيل اسماعيل محمد - من اصداق ميكي







طريقة عمل كتيب العاب الصيف



٣ - اعد الدبوسين كما كانا من قبل
بالمجلة والان عندك الكتيب منفصل عن
المجلة .

٤ - امامك الان صفحة ٣٥ والتي يوجد
عليها غلاف الكتيب

٥ - اثن صفحة ٣٥ مناصفة عند الخطوط
المنقطعة الحمراء .

٦ - افتح اسفل الصفحات ويمين الصفحات

٧ - اثن للداخل عند الخطوط المنقطعة
الزرقاء

٨ - يمكن ان تمسك الصفحات من الوسط
بأستك او تضع دبوس ابرة في المنتصف .

●● « سوبر ميكي » يقدم لك كل جديد
ومفيد ومسل .. واليوم بمناسبة الاجازة
السعيدة يقدم لك كتيباً جديداً يحتوى
على مجموعة جديدة من الالعاب المسلية ..
ولتستمتع بوقتك أنت واصدقاؤك في الاجازة
الصيفية ..

وسوبر ميكي يتمنى لاصدقائه في كل مكان
اجازة سعيدة ومشقة ولتحصل على « كتيب
سوبر ميكي » « العاب الصيف » اتبع الاتى:
١ - افتح الدبوسين الموجودين في وسط
المجلة .

٢ - اخرج صفحات الكتيب من صفحة ٣٥
الى صفحة ٥٠

مواضيع ميكي ...



كتيب سوبر ميكي ألعاب الصيف



اللعبة بالكلمات

● هذه اللعبة المسلية لا تحتاج مكان واسع بل يمكن لعبها في كل مكان وكل ما تحتاجه وجود قاموس ..

ياخذ كل لاعب ورقة وكلمة وينطق أحدهم بكلمة كاملة ثم بأي رقم وليكن ١٠

والآن يحاول كل بدور من يبحث في القاموس عن الكلمة العاشرة التي تأتي بعد كل اسم وصفة في الجملة التي نطقوا بها ويجب ألا يتغير حرف الجر أو الفعل ..

تطويل الجمل يبدأ اللاعب الأول بنطق جملة قصيرة كاملة ويتناولها الثاني ويطيلها ثم الثالث وهكذا وعلى كل لاعب أن يبدأ الجمل من الأول دون أن يخطيء أو ينسى كلمة واحدة ثم يحاول تكرارها دون أن يخل بالمعنى ودون أن يقطعها إلى أكثر من جملة ..



١

٥١

اللعبة بالكلمات
ياخذ كل لاعب ورقة وكلمة وينطق أحدهم بكلمة كاملة ثم بأي رقم وليكن ١٠
والآن يحاول كل بدور من يبحث في القاموس عن الكلمة العاشرة التي تأتي بعد كل اسم وصفة في الجملة التي نطقوا بها ويجب ألا يتغير حرف الجر أو الفعل ..



اللعبة بالكلمات
ياخذ كل لاعب ورقة وكلمة وينطق أحدهم بكلمة كاملة ثم بأي رقم وليكن ١٠
والآن يحاول كل بدور من يبحث في القاموس عن الكلمة العاشرة التي تأتي بعد كل اسم وصفة في الجملة التي نطقوا بها ويجب ألا يتغير حرف الجر أو الفعل ..

ألعاب الصيف
مفاتيح - مفاتيح

اللعبة بالكلمات
ياخذ كل لاعب ورقة وكلمة وينطق أحدهم بكلمة كاملة ثم بأي رقم وليكن ١٠
والآن يحاول كل بدور من يبحث في القاموس عن الكلمة العاشرة التي تأتي بعد كل اسم وصفة في الجملة التي نطقوا بها ويجب ألا يتغير حرف الجر أو الفعل ..



٦٥

٥١

● يوضع الهدف على بعد ٦ أمتار على الأقل ويحد أقصى ١٠ أمتار .

● وينبغي أن يكون
الهدف على بعد ٥٠
سم من أى عقبة ، حجر
على سبيل المثال وينبغي
أن يكون كل اللاعبين
قادرين على رؤية الهدف
من عند دائرة الانطلاق .

● اذ ان كل لاعب عليه ان يلذف بالكرة ابتداء من



کرة

قمة قائم ارتفاعه ٣ أمتار
والآن اضرب الكرة بمضرب
او عصا او لوح ضيق
من الخشب ويجب ان تنجح
في لف خيط الدوبارة
حول القائم وجعل الكرة
تلمسه ايضا ..

● هذه ليست لعبة سهلة ! لكنها تمنحك لياقة بدنية عظيمة ! والان انتبه فالمكرة سريعة وهي مثبتة في طرف دويرة قوية طولها ٢.٥٠ متر مثبتة بدورها على

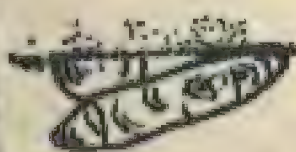
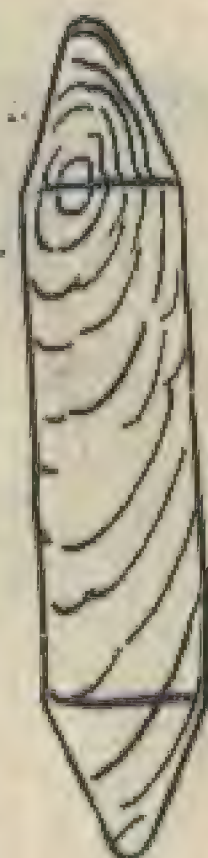


॥१॥ ॥२॥ ॥३॥ ॥४॥ ॥५॥ ॥६॥ ॥७॥ ॥८॥ ॥९॥ ॥१०॥
 ॥११॥ ॥१२॥ ॥१३॥ ॥१४॥ ॥१५॥ ॥१६॥ ॥१७॥ ॥१८॥ ॥१९॥ ॥२०॥
 ॥२१॥ ॥२२॥ ॥२३॥ ॥२४॥ ॥२५॥ ॥२६॥ ॥२७॥ ॥२८॥ ॥२९॥ ॥३०॥
 ॥३१॥ ॥३२॥ ॥३३॥ ॥३४॥ ॥३५॥ ॥३६॥ ॥३७॥ ॥३८॥ ॥३९॥ ॥४०॥



ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥
 श्रीगणेशाय नमः ॥

१८८८ :
 १८८८ १८८८ १८८८
 १८८८ १८८८ १८८८



॥ श्रीगणेशाय नमः ॥
 ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥
 ॥ श्रीकृष्णाय नमः ॥
 ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥
 ॥ श्रीगणेशाय नमः ॥
 ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥
 ॥ श्रीकृष्णाय नमः ॥
 ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥

[illegible]

فصل في بيان

[illegible]

دائرة عرضها ٥٠ سم
دون أن يخرج منها طائلا
أنه يمسك بالكرة ويرسم
هذه الدائرة اللاعب الذي
يحدد الهدف في بداية
اللعبة .



● والآن لقد انطلقت
الكرة ... ثم توقفت .

● لو توقفت بسبب
اصطدامها بلاعب أو
بواحد من خارج اللعبة
فإنها تبقى في مكانها .



● لو كان الخطأ
بسبب أحد الخصوم فعلى
الرامي أن يختار إما أن
يتركها في مكانها أو يلعبها
من جديد .

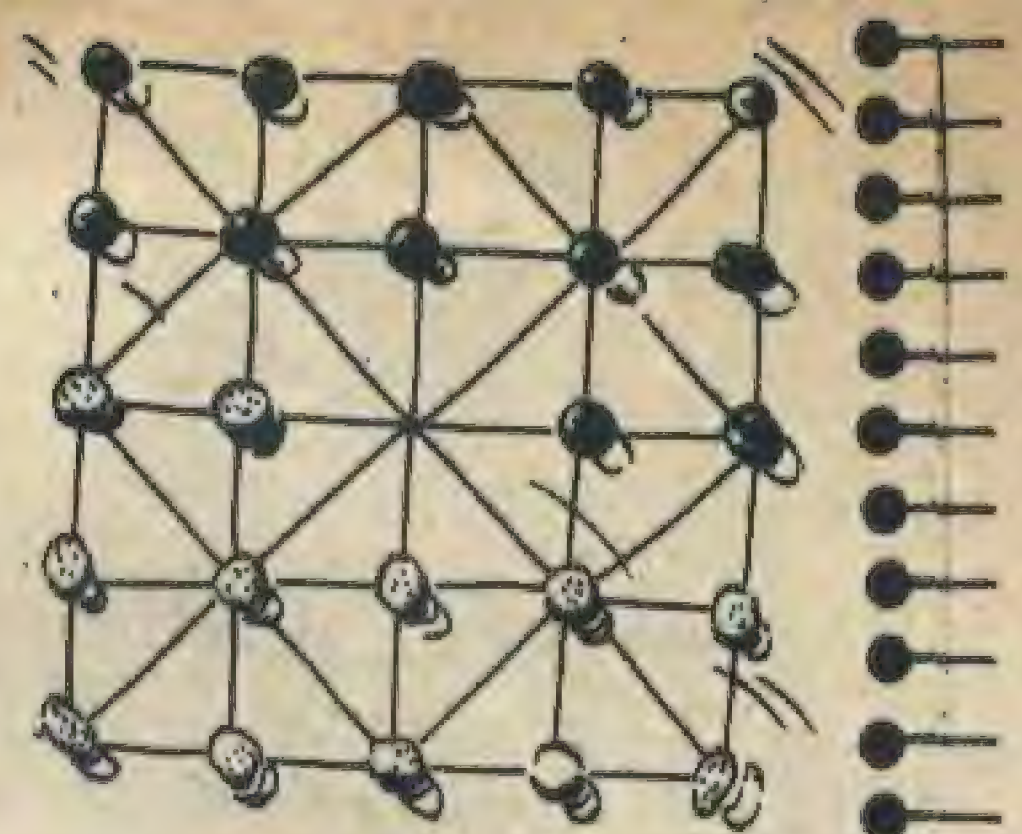
وهكذا حتى تنتهي
اللعبة ...

٣

١

١. في البداية يضع اللاعب
الكرة في منتصف الدائرة
...
٢. ثم يرمي الكرة
...
٣. إذا لم يمسك اللاعب
بالكرة فإنه يتركها
في مكانها ...
٤. إذا لم يمسك اللاعب
بالكرة فإنه يتركها
في مكانها ...
٥. إذا لم يمسك اللاعب
بالكرة فإنه يتركها
في مكانها ...

في الملعب



سبيجة عجيبة

● سبيجة عجيبة : عند كل تقاطع للخطوط مكونا
من خمس خانات جانبية ضع حجرا . وعلى كل لاعب
بدوره أن يأخذ حجرا وكل الاحجار الواقعة على نفس
الخط أفقيا ورأسيا . وسرعان ما يتناقص عدد
الاحجار .
اللاعب الخاسر هو الذي يأخذ آخر حجر .

٦٤

٥١

١. في البداية يضع اللاعب
الحجارة في الخانات
...
٢. ثم يأخذ اللاعب
الحجارة من الخانات
...
٣. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...
٤. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...
٥. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...

١. في البداية يضع اللاعب
الحجارة في الخانات
...
٢. ثم يأخذ اللاعب
الحجارة من الخانات
...
٣. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...
٤. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...
٥. إذا لم يمسك اللاعب
بالحجارة فإنه يتركها
في مكانها ...



٥. سبيجة
١. سبيجة





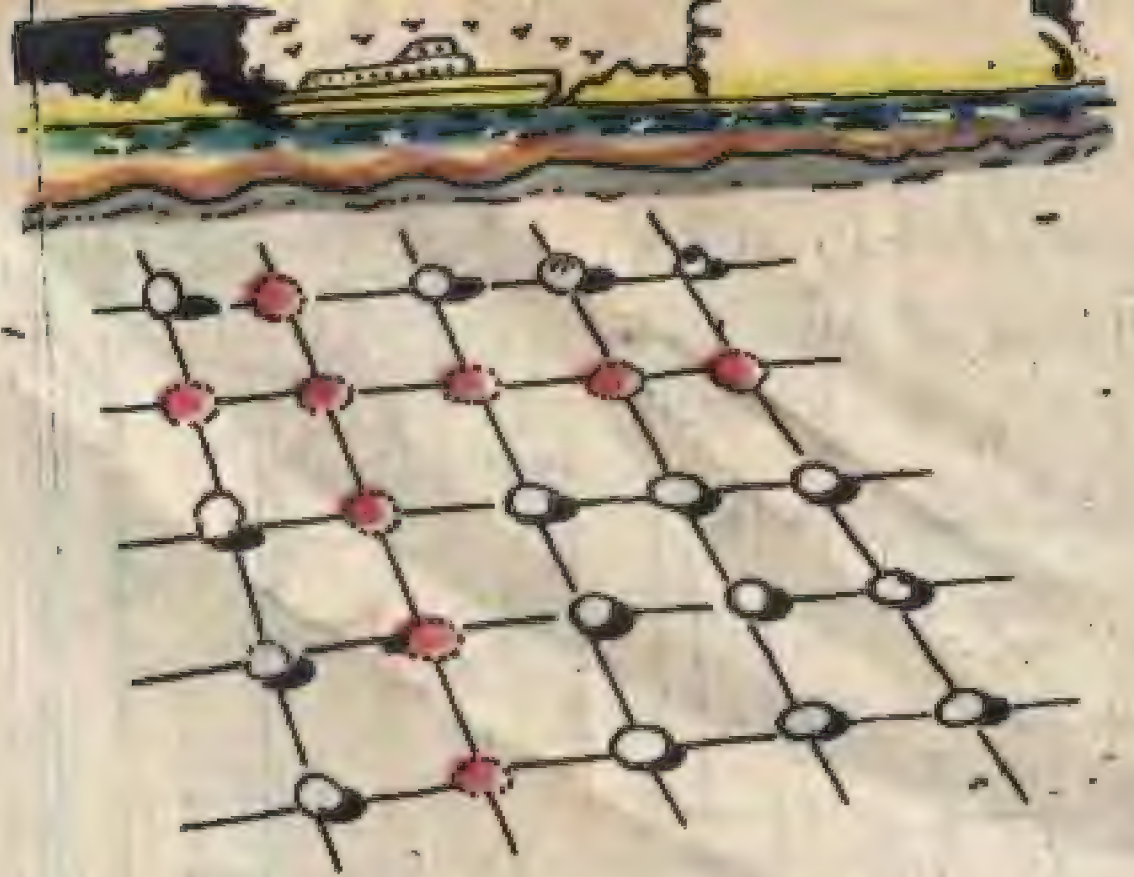
العب مسلية

● ساحة الالف قدم : يرتكز اللاعب الاول على يديه ويضع قدميه على كتفي الثاني المرتكز على يديه وقد وضع قدميه على كتف الثالث وهكذا حتى تصل الى الاخير المرتكز على يديه وقدميه ..

والان يبدأ الفريقان السباق بنفس الطريقة ..
● سباق ٥٠ متر : حاول ان تجرى مع اصدقائك مسافة ٥٠ مترا اثنين اثنين وقد ربطت ساقك بساق زميلك .. والان انطلق ..

● لعبة البواب : اجلس على ركبتيك وضع يديك خلف ظهرك امام كوب كبير مملوء بالحبوب (عدس - حنظل) وحاول ان تخرج اكبر كمية ممكنة مستخدما الشفافة (دون استخدام اليد) ..

● في الماء : حاول السباحة مع صديقك وجهسا لوجه محاولا دفعه بيديك المفردتين ويعتبر مهزوما اللاعب الذي يتراجع بطوله اولا ..



السيجة

● هي لعبة قديمة قدم التاريخ .. معروفة منذ عهد الفراعنة وسوف نبعث فيها الحياة من جديد ارسم على الارض هذا الشكل وضع أنت وخصمك في اللعب ١٢ قطعة من الحجر تتحرك من تقاطع الى آخر ، وتطرد حجر الخصم اذا وجدت خانة خالية بعده ولا يمكنها العودة او التراجع من حيث تم امرارها من قبل ..
اللاعب الذي يخرج كل الاحجار المنافسة يحصل على ٥ نقاط اما لو منع الخصم من الحركة فيحصل على نقطتين ..

(٤)

(٥)

(١٢ قطعة)

اللاعبون يضعون قطعهم في الموضع المخصص لهم في البداية ..

● اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

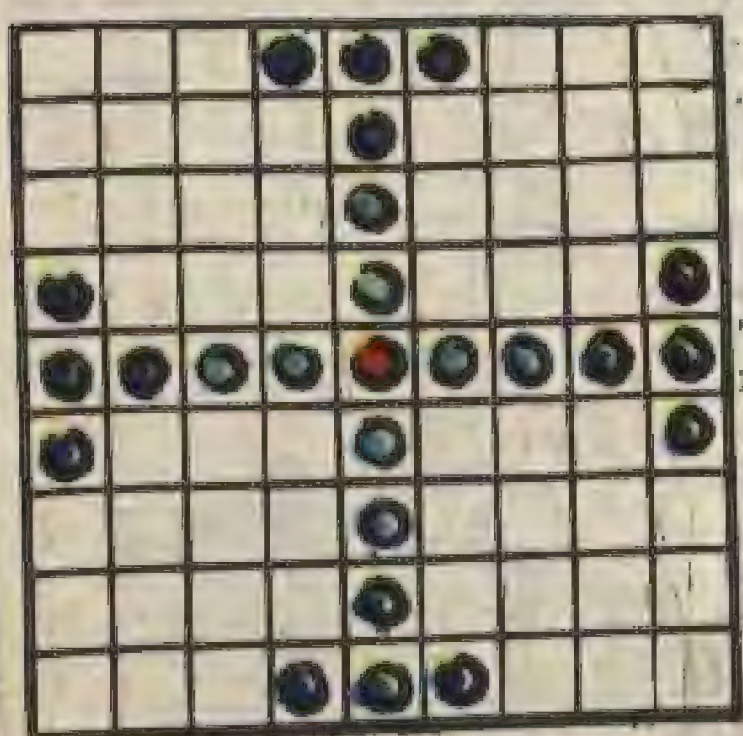
اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

اللاعبون يتحركون قطعهم في الموضع المخصص لهم ..

العب مسلية



التي خطأ يكلف نقطة كاملة وعلى نفس اللاعب أن يستمر في الرمي طالما أن فريقه لم يخسر أي نقطة ..

- وعند إعادة الكرة تعاد بضربها باليدين فإذا أمسك بها أي لاعب اعتبر ذلك خطأ .
- وإذا ضرب نفس اللاعب الكرة مرتين متتاليتين اعتبر ذلك خطأ وإذا لمست جسم اللاعب في منطقة تحت الحزام تحتسب خطأ .

- لا ينبغي لمس الشبكة أو المرور في ملعب الخصم طبعاً ولا حتى ترك اليد تمر فوق الشبكة دون لمسها إلا المهاجم في نهاية الرمية .. وذلك يمكن للكرة أن تلمس الشبكة دون أن يعتبر ذلك خطأ إذا وقع في أرض الخصم وليس في الخارج .. لكن يحتسب خطأ إذا لمس الأرض أو إذا خرج من حدود الملعب .

- يمكن للاعبين نفس الفريق أن يتبادلوا الكرة لكن مرتين فقط بين ثلاثة لاعبين .. واللاعب الخلفي لا يمكنه ضرب الكرة إذا كان في منطقة الهجوم على بعد أقل من ٣ أمتار من الشبكة .

- يعتبر منتصرا الفريق الذي يحصل على ١٥ درجة + ٢ زائداً على الخصم .
في حالة التعادل ١٤ - ١٤ يستمر اللعب إلى أن يحصل أحد الفريقين على نقطتين زائدتين على الخصم .
الفريق الذي يبدأ ضربة البداية يتولى حساب النقاط ويضيق منه هذا الامتياز إذا أخطأ .

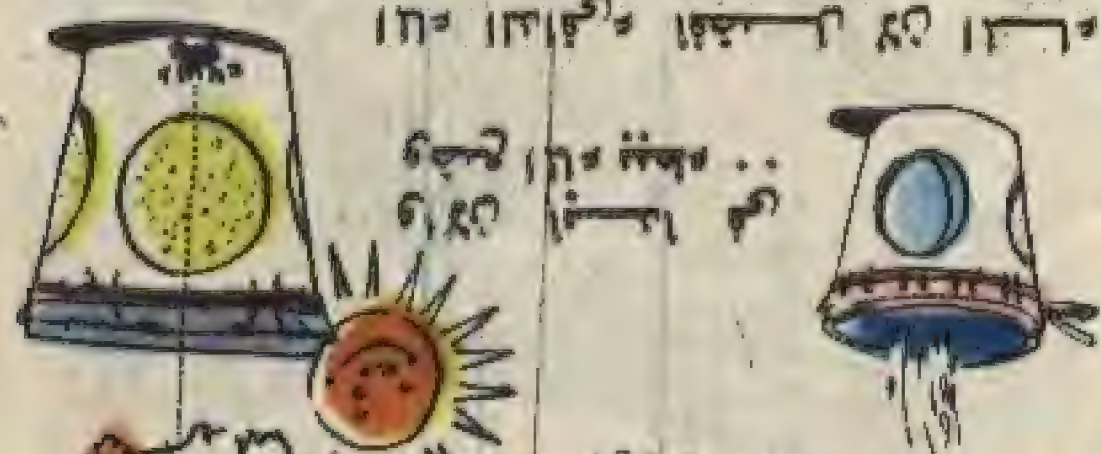
لعبة المساجين

● هذه اللعبة تحتاج إلى ٢ أو ثلاثة من اللاعبين .. يقوم كل واحد بالفوض في الرمال حتى الركبتين على بعد متر من زميله ثم يرسم حول نفسه دائرة قطرها حوالي ٦٠ سم . والآن إذا استطعت أن تجعل خصمك يلمس الأرض خارج دائرته أو داخلها تحصل على نقطة كاملة .. وهكذا .. لا يجوز الضرب على الإطلاق !!

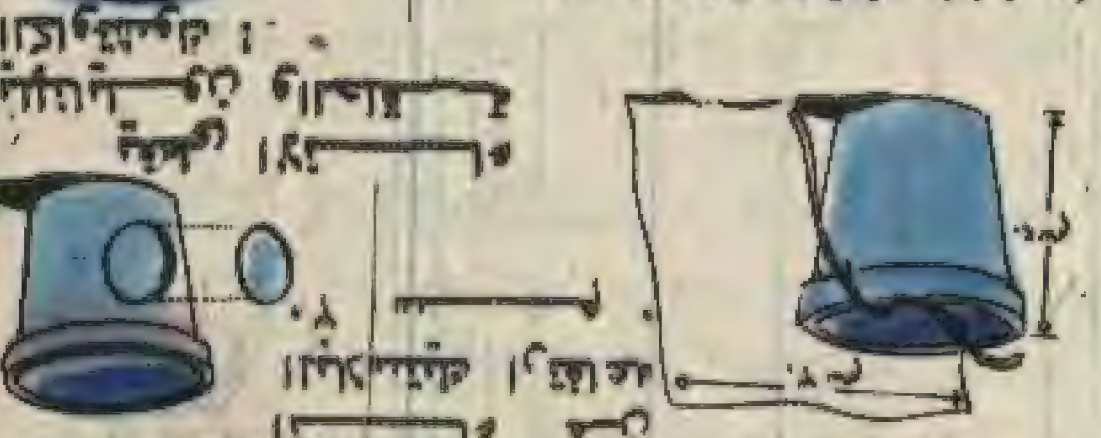
٥

٧٥

١. لعبة المساجين
٢. لعبة المساجين
٣. لعبة المساجين



٤. لعبة المساجين
٥. لعبة المساجين
٦. لعبة المساجين

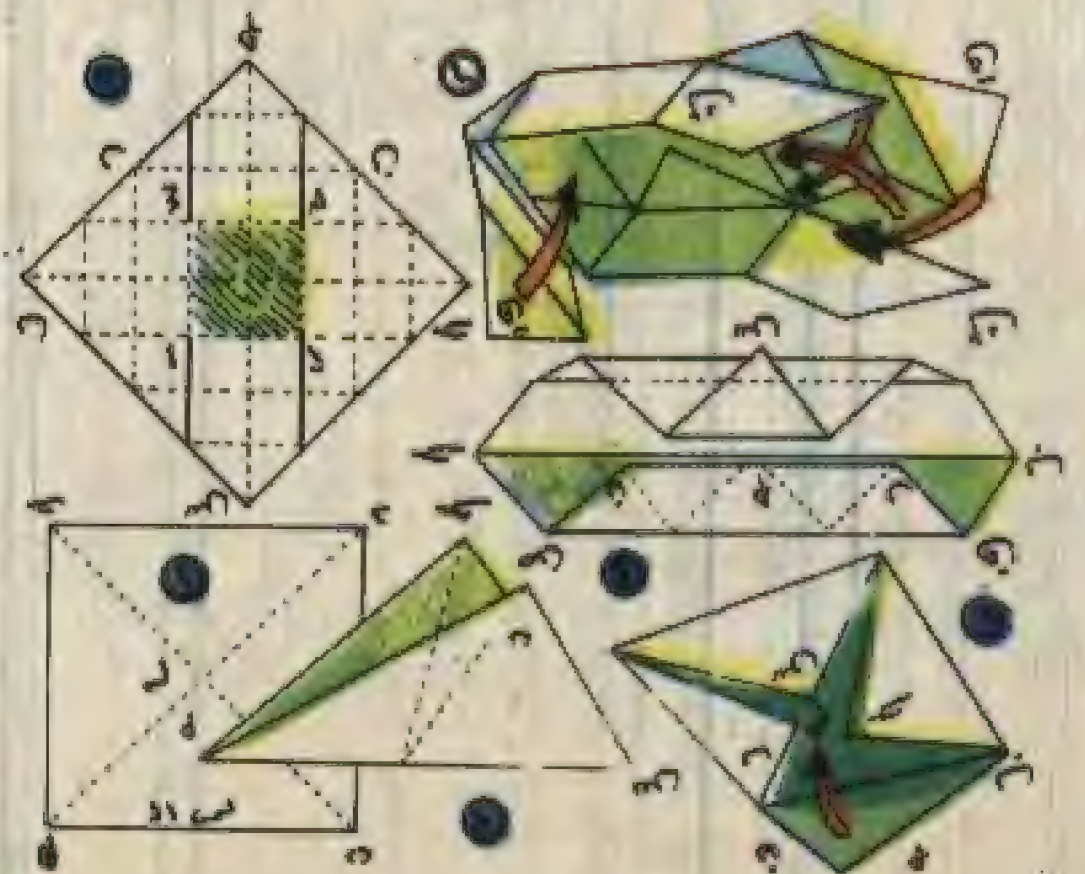


٧. لعبة المساجين
٨. لعبة المساجين
٩. لعبة المساجين

١٠. لعبة المساجين

١١. لعبة المساجين
١٢. لعبة المساجين
١٣. لعبة المساجين

١٤. لعبة المساجين
١٥. لعبة المساجين





القول الجديد

● « الفولي بول » أو الكرة الطائرة لعبة يلعبها كل الناس تبعاً لقواعد منظمة ومعروفة .. لكن ما رأيكم أن نمارسها بشكل جديد ..
 في البداية يقف كل فريق على خطين من ثلاثة : أمامي وخلفي .. وعندما يكون الدور على فريق

الاول فاذا نجح فانه يحصل على ١٠ نقاط ويستمر في اللعب اما اذا فشل فان اللاعب الاول يحصل على ١٠ درجات ويعود للعب اما بالبلية الاولى او ببلية اخرى محاولاً لمس بلية اللاعب الثاني والحد الاقصى للعب هو ١٠٠ نقطة ..

(٧)

(٥٨)

(١٥)

(٦١)

١١ : القواعد الجديدة للعبة
 .. القواعد ..
 ١- اللاعب الاول في كل فريق هو الذي يبدأ اللعب ..
 ٢- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٣- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٤- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٥- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٦- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٧- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٨- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٩- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ١٠- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..

$$(X) (O) = (X)$$

القواعد الجديدة للعبة :

$$: X O = X$$

$$O X = X \quad O O = X \quad O X = X \quad O O = O$$

$$X X = X \quad X O = X \quad X X = O \quad X O = O$$

القواعد الجديدة للعبة :

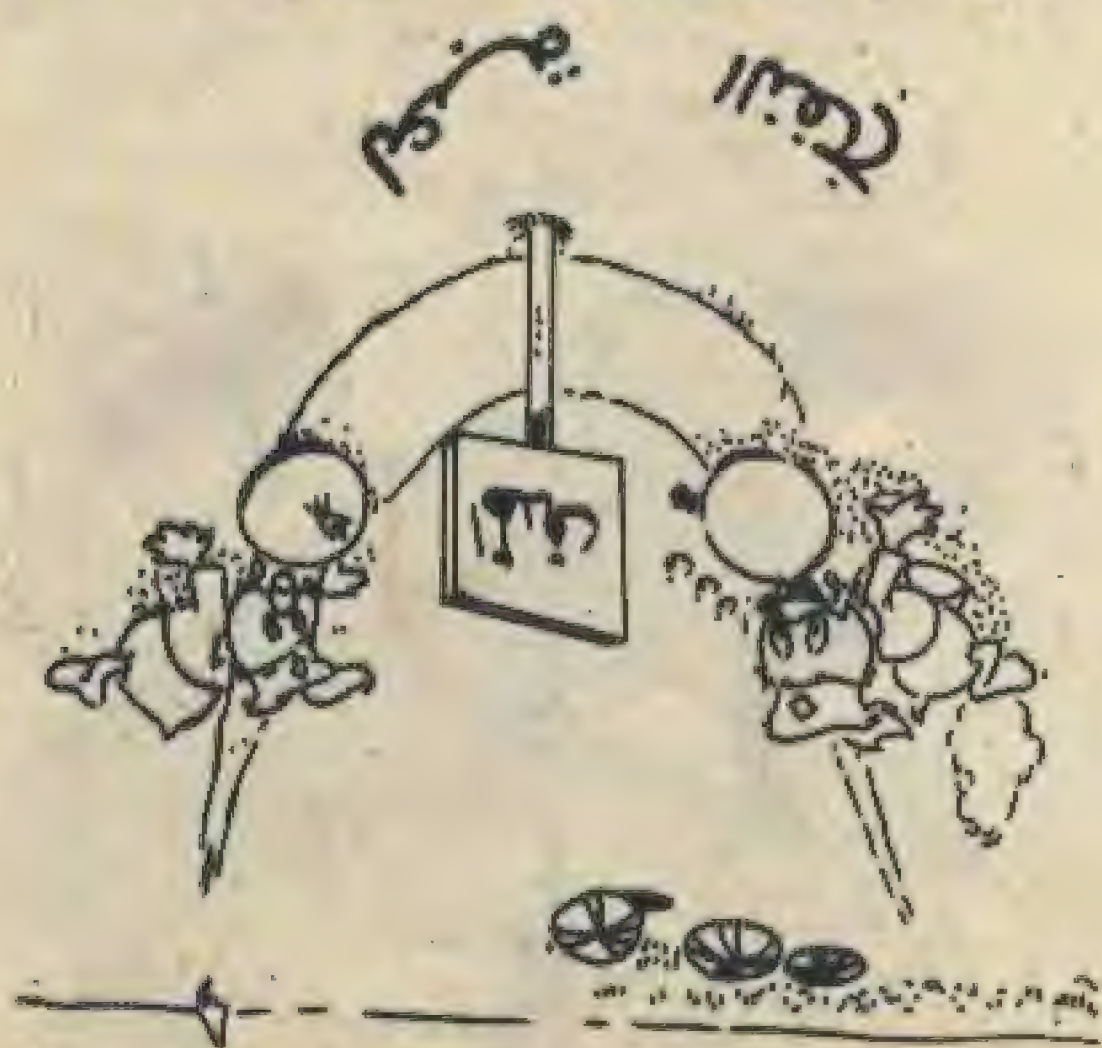
$$(X) (O) (O) (X) (O) (X) (X) (O) (O) (O)$$



القواعد الجديدة للعبة ..
 ١- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٢- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٣- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٤- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٥- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٦- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٧- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٨- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٩- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ١٠- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..

القواعد الجديدة للعبة ..
 ١- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٢- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٣- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٤- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٥- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٦- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٧- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ٨- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..
 ٩- اللاعب الذي يفشل في اللعب يفقد ١٠ درجات ..
 ١٠- اللاعب الذي ينجح في اللعب يحصل على ١٠ درجات ..

ستجد في هذا القسم



A traditional stringed instrument, possibly a harp or lyre, with a wooden frame and multiple strings. The instrument is shown from a side-on perspective, highlighting its curved body and the arrangement of the strings.

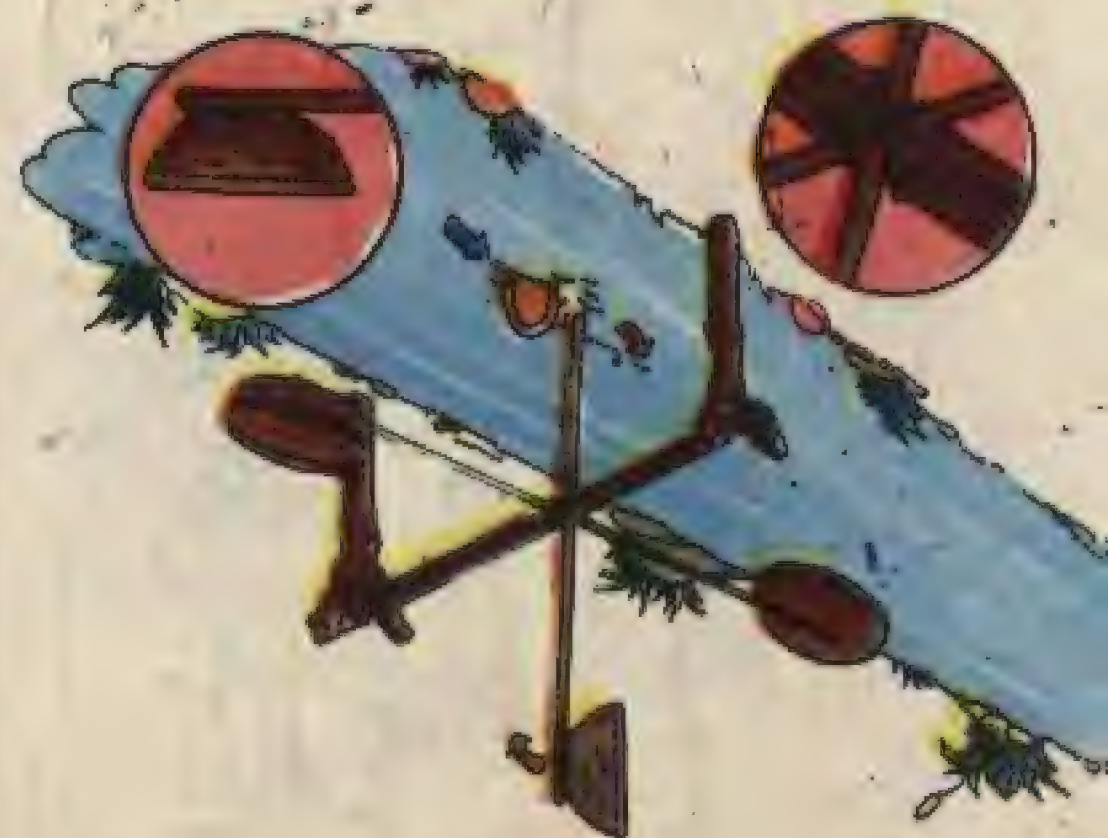
اولا : القائم الاصلى ، ثم الفقرات والاقواس
والجدران ..

٣ - الكوخ الحقيقي يقام بوضع قوس كل ٥٠ سم وأقواس أخرى من الطرف الآخر .. وحديقة صغيرة الى جانب الكوخ ..

2

③

၇၆၈၂၅၇၁



الكوخ الجميل

● يمكنك ان تنجح في صنع هذا الكوخ اذا :

- ١ - أعددت خطة .
٢ - إذا كان لديك فروع أشجار دون نزعها من
الأشجار .
٣ - إذا أجدت صنع العقد التي رايتها في ص ٤٤



١ - هذا هو الكوخ الهندي الحقيقي هناك عصاقتان

ذات طرفين وعصا طويلة تمر خلالهما ثم
عصا رفيعة تحيط بهما *

٢ - هذا هو أساس الكوخ الهندي .

● المدن : يرسم مربع طول جانبيه متر واحد وفي
أركان المربع الأربعة تحفر حفرة قطرها ٥ سم وفي
منتصف المربع تحفر حفرة قطرها ٧ سم : هذه هي
المدن وحفرة المنتصف هي العاصمة ..

وفى الحركة الاولى ، ومن عند خط البداية يقوم كل لاعب بالتصويب على حفرة معينة . فاذا لم يحصل على المدينة فى الحركة الاولى فانه يلعب فى الادوار التالية من النقطة التى توقفت عندها البلية . .

أما إذا حصل على المدينة فإنه يدافع عنها بمحاولة
ازاحة بلى الخصوم ببلية الخاص طبعاً . الفائز هو
الذي يحصل على كل البلى . ويمكن طبعاً زيادة
عدد المدن بزيادة عدد الحفر .



⑨



३१५

[illegible]

12610.

[illegible]

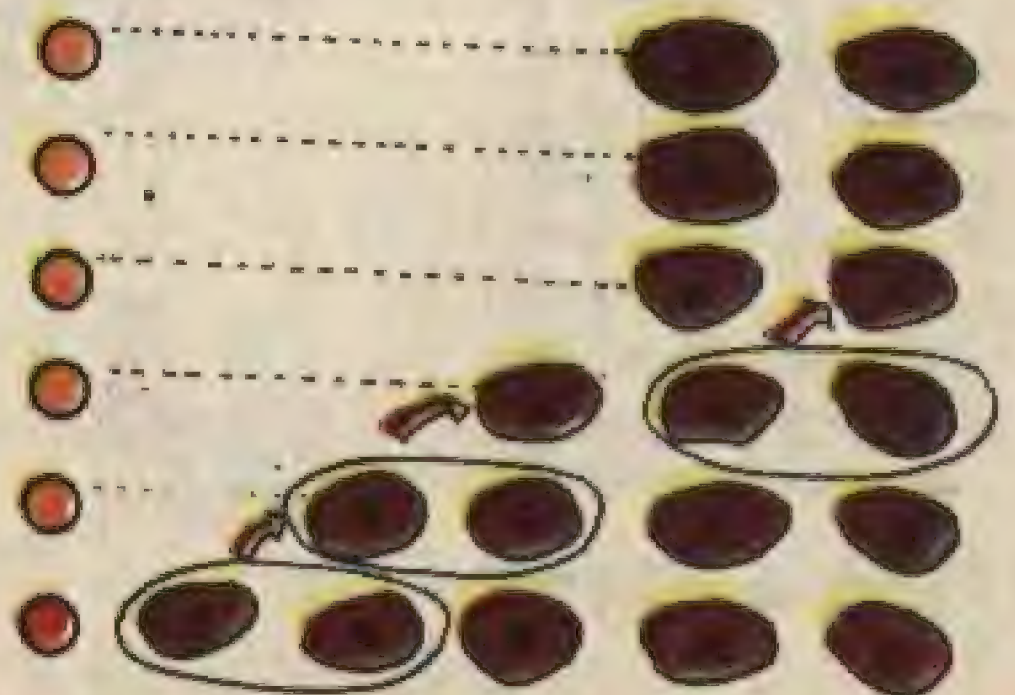
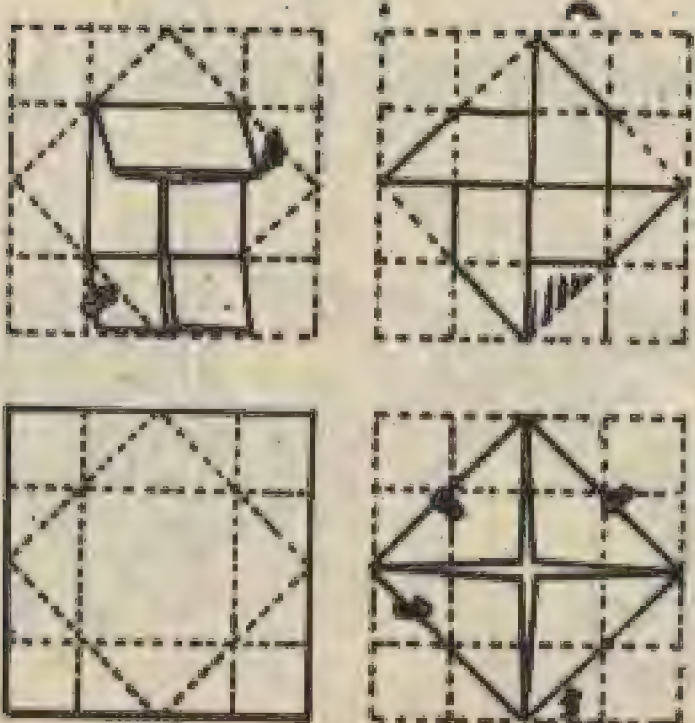
॥ श्रीगणेशाय नमः ॥ श्रीगणेशाय नमः ॥ श्रीगणेशाय नमः ॥

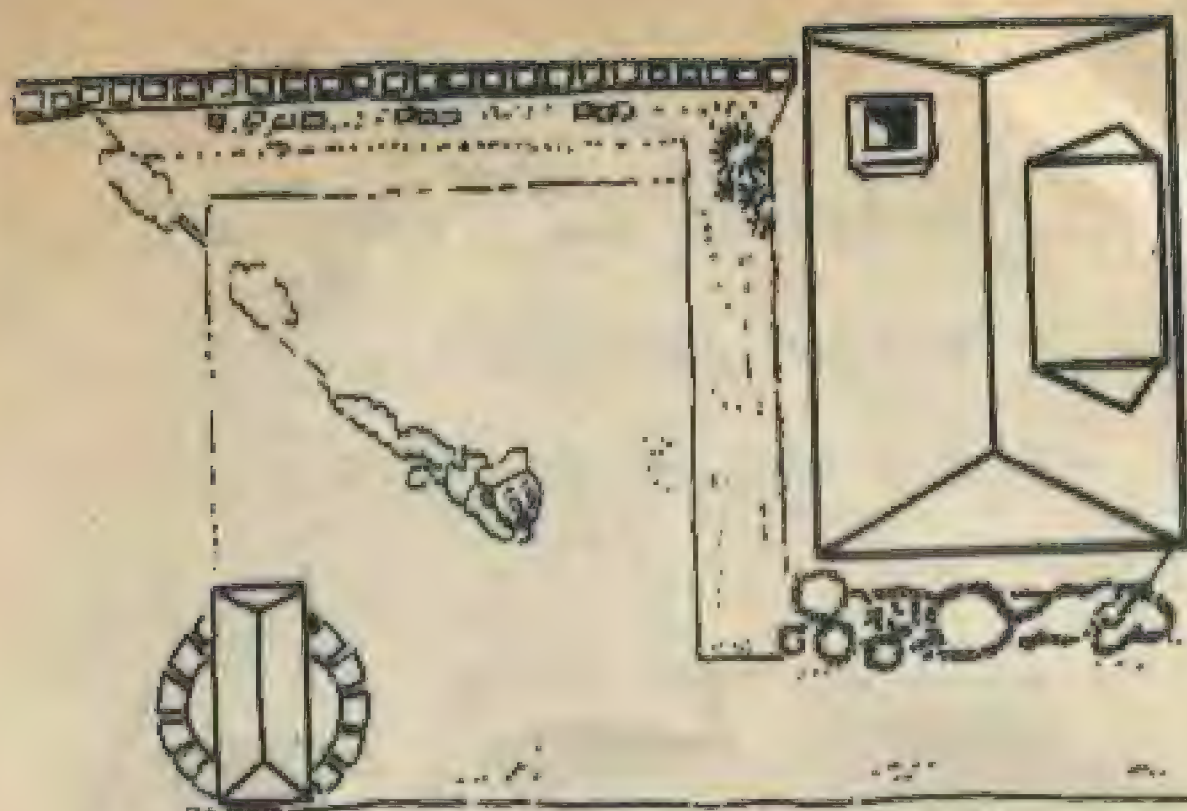
ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଶ୍ରୀ ପ୍ରମୋଦ ପାଣିଗ୍ରାହୀ । ସଂଳାପ ଶ୍ରୀ ଶ୍ରୀମତୀ ପ୍ରମିଳା ପାଣିଗ୍ରାହୀ ।

॥ अथः शान्तिस्तुतं ॥ : श्री गणेशाय नमः ॥ श्री गुरुभ्यो नमः ॥

● ॐ नमो भगवते वासुदेवाय । नमो भगवते वासुदेवाय । नमो भगवते वासुदेवाय ।

৭৬৭০। ১৩৬৩





الى المخيا الجديد وايضا
محاولة رؤية العدو ..

فاذا رايت الخصم
وناديت به باسمه فهو
يخرج من اللعبة ..

ويمكن تعقيد اللعبة
اكثر من ذلك واطالتها اودلك بوضع كنز في قلب
الملعب ويكون على اللاعبين احضاره الى
خارج الملعب دون ان يراهم احد ..

٥٥

٥٦

١- يتم احضار ٥
علب محفوفة فارغة او
انصاف زجاجات بلاستيك
موحدة القطر ويتم دفنها
عند مستوى سطح
الرمال ..
٢- ويقف كل لاعب
ممسكا بخمس كرات
صغيرة او بخمس قطع
من الحجر بين خطي
البداية ..
٣- يمكن للكرات او
قطع الاحجار ان تجرى
او تندرج او تقفز
في اتجاه الحفر حتى يمكن حساب النقاط
الفائزة ..
٤- يحصل اللاعب الذي يملأ (٥ حفر)
بثلاث فقط ..



٥٥ ٥٦



بلياردو الرمال

١ - تمهد الارض على
شكل مستطيل مساحته
٦ امتار وعرضه ٥٠
متر ..

٢ - يتم احضار ٥
علب محفوفة فارغة او
انصاف زجاجات بلاستيك
موحدة القطر ويتم دفنها
عند مستوى سطح
الرمال ..

٣ - ويقف كل لاعب
ممسكا بخمس كرات
صغيرة او بخمس قطع
من الحجر بين خطي
البداية ..

٤ - يمكن للكرات او
قطع الاحجار ان تجرى
او تندرج او تقفز
في اتجاه الحفر حتى يمكن حساب النقاط
الفائزة ..

٥ - يحصل اللاعب الذي يملأ (٥ حفر)
بثلاث فقط ..

١٠

١١

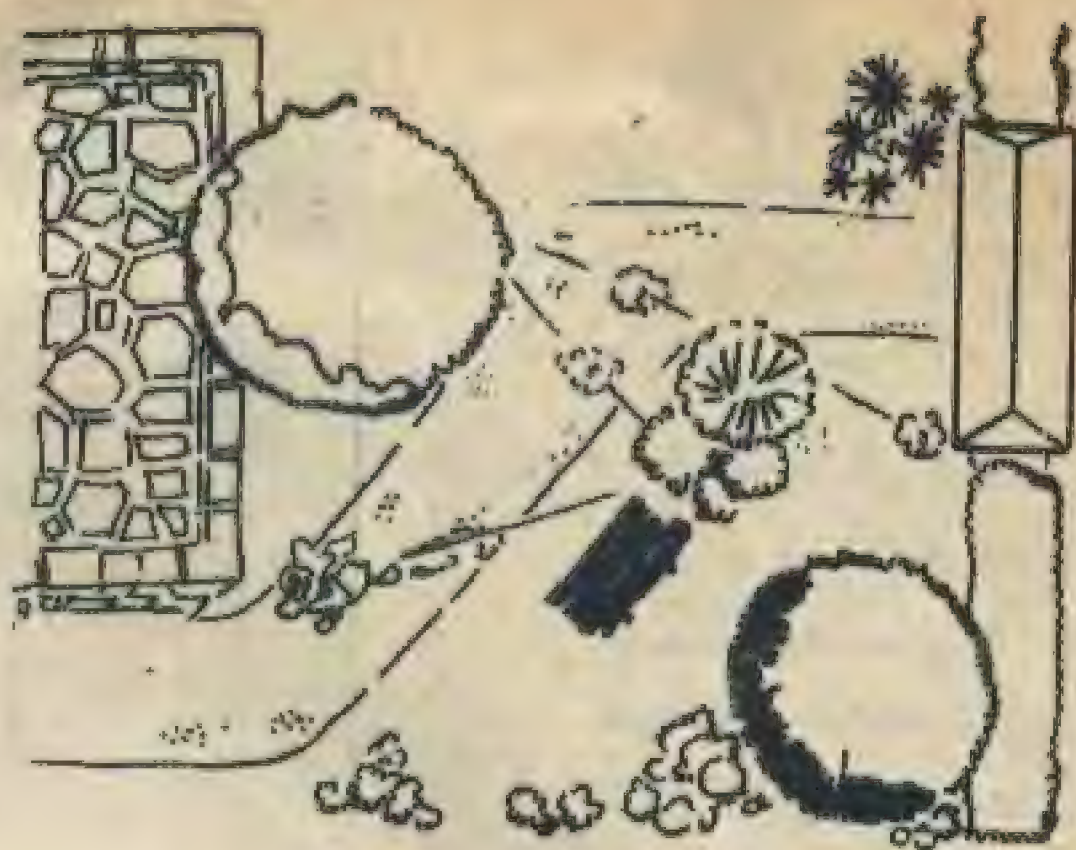
١- يتم احضار ٥
علب محفوفة فارغة او
انصاف زجاجات بلاستيك
موحدة القطر ويتم دفنها
عند مستوى سطح
الرمال ..
٢- ويقف كل لاعب
ممسكا بخمس كرات
صغيرة او بخمس قطع
من الحجر بين خطي
البداية ..
٣- يمكن للكرات او
قطع الاحجار ان تجرى
او تندرج او تقفز
في اتجاه الحفر حتى يمكن حساب النقاط
الفائزة ..
٤- يحصل اللاعب الذي يملأ (٥ حفر)
بثلاث فقط ..

٥٥ ٥٦





٦ - اللاعب الفائز هو الذي يحصل على
نقطة ويعاقب الباقيون بأخراج العلب أو
الزجاجات من الرمال فينبغي الحفاظ على نظافة
الشاطئ.



المبارزة بالصفارة

x لانجاح هذه اللعبة يجب ان يكون لديك
صفارة ومنطقة واسعة يسهل الاختباء فيها ..
على كل فارس او مجموعة فرسان ان
تختبئ حول الملعب .. وتبدأ المطاردة باطلاق
صفارة طويلة !!
والان يجب التقدم عن طريق قفزات ، دون
ان تظهر ، وباطلاق صفارة بمجرد الوصول

١١

٥٤

١٢

٥٥

١١ ..
١٢ ..
١٣ ..
١٤ ..
١٥ ..
١٦ ..
١٧ ..
١٨ ..
١٩ ..
٢٠ ..
٢١ ..
٢٢ ..
٢٣ ..
٢٤ ..
٢٥ ..
٢٦ ..
٢٧ ..
٢٨ ..
٢٩ ..
٣٠ ..
٣١ ..
٣٢ ..
٣٣ ..
٣٤ ..
٣٥ ..
٣٦ ..
٣٧ ..
٣٨ ..
٣٩ ..
٤٠ ..
٤١ ..
٤٢ ..
٤٣ ..
٤٤ ..
٤٥ ..
٤٦ ..
٤٧ ..
٤٨ ..
٤٩ ..
٥٠ ..
٥١ ..
٥٢ ..
٥٣ ..
٥٤ ..
٥٥ ..
٥٦ ..
٥٧ ..
٥٨ ..
٥٩ ..
٦٠ ..
٦١ ..
٦٢ ..
٦٣ ..
٦٤ ..
٦٥ ..
٦٦ ..
٦٧ ..
٦٨ ..
٦٩ ..
٧٠ ..
٧١ ..
٧٢ ..
٧٣ ..
٧٤ ..
٧٥ ..
٧٦ ..
٧٧ ..
٧٨ ..
٧٩ ..
٨٠ ..
٨١ ..
٨٢ ..
٨٣ ..
٨٤ ..
٨٥ ..
٨٦ ..
٨٧ ..
٨٨ ..
٨٩ ..
٩٠ ..
٩١ ..
٩٢ ..
٩٣ ..
٩٤ ..
٩٥ ..
٩٦ ..
٩٧ ..
٩٨ ..
٩٩ ..
١٠٠ ..

١١ ..
١٢ ..
١٣ ..
١٤ ..
١٥ ..
١٦ ..
١٧ ..
١٨ ..
١٩ ..
٢٠ ..
٢١ ..
٢٢ ..
٢٣ ..
٢٤ ..
٢٥ ..
٢٦ ..
٢٧ ..
٢٨ ..
٢٩ ..
٣٠ ..
٣١ ..
٣٢ ..
٣٣ ..
٣٤ ..
٣٥ ..
٣٦ ..
٣٧ ..
٣٨ ..
٣٩ ..
٤٠ ..
٤١ ..
٤٢ ..
٤٣ ..
٤٤ ..
٤٥ ..
٤٦ ..
٤٧ ..
٤٨ ..
٤٩ ..
٥٠ ..
٥١ ..
٥٢ ..
٥٣ ..
٥٤ ..
٥٥ ..
٥٦ ..
٥٧ ..
٥٨ ..
٥٩ ..
٦٠ ..
٦١ ..
٦٢ ..
٦٣ ..
٦٤ ..
٦٥ ..
٦٦ ..
٦٧ ..
٦٨ ..
٦٩ ..
٧٠ ..
٧١ ..
٧٢ ..
٧٣ ..
٧٤ ..
٧٥ ..
٧٦ ..
٧٧ ..
٧٨ ..
٧٩ ..
٨٠ ..
٨١ ..
٨٢ ..
٨٣ ..
٨٤ ..
٨٥ ..
٨٦ ..
٨٧ ..
٨٨ ..
٨٩ ..
٩٠ ..
٩١ ..
٩٢ ..
٩٣ ..
٩٤ ..
٩٥ ..
٩٦ ..
٩٧ ..
٩٨ ..
٩٩ ..
١٠٠ ..

١١ ..
١٢ ..
١٣ ..
١٤ ..
١٥ ..
١٦ ..
١٧ ..
١٨ ..
١٩ ..
٢٠ ..
٢١ ..
٢٢ ..
٢٣ ..
٢٤ ..
٢٥ ..
٢٦ ..
٢٧ ..
٢٨ ..
٢٩ ..
٣٠ ..
٣١ ..
٣٢ ..
٣٣ ..
٣٤ ..
٣٥ ..
٣٦ ..
٣٧ ..
٣٨ ..
٣٩ ..
٤٠ ..
٤١ ..
٤٢ ..
٤٣ ..
٤٤ ..
٤٥ ..
٤٦ ..
٤٧ ..
٤٨ ..
٤٩ ..
٥٠ ..
٥١ ..
٥٢ ..
٥٣ ..
٥٤ ..
٥٥ ..
٥٦ ..
٥٧ ..
٥٨ ..
٥٩ ..
٦٠ ..
٦١ ..
٦٢ ..
٦٣ ..
٦٤ ..
٦٥ ..
٦٦ ..
٦٧ ..
٦٨ ..
٦٩ ..
٧٠ ..
٧١ ..
٧٢ ..
٧٣ ..
٧٤ ..
٧٥ ..
٧٦ ..
٧٧ ..
٧٨ ..
٧٩ ..
٨٠ ..
٨١ ..
٨٢ ..
٨٣ ..
٨٤ ..
٨٥ ..
٨٦ ..
٨٧ ..
٨٨ ..
٨٩ ..
٩٠ ..
٩١ ..
٩٢ ..
٩٣ ..
٩٤ ..
٩٥ ..
٩٦ ..
٩٧ ..
٩٨ ..
٩٩ ..
١٠٠ ..

الصيد



السباق الرهيب

● قم بحفر وتمهيد حلبة السباق في الرمال المبتلة أو الطين ويمكن استخدام السيارات الصغيرة أو البلى أو الاحجار الصغيرة بضررها ضربات صغيرة ..

ويمكنكم اللعب كل واحد بدوره بسيارة صغيرة أو بفريق يتكون من اثنين الى ثلاثة لاعبين وفي هذه الحالة فان كل لاعب يحرك السيارة في كل مرة ..

في هذا الرسم ستجد افكارا لعقببات رائعة ويمكنكم التفكير في عقببات من نوع آخر .. الخروج من الحلبة يعرضكم للعودة الى خط البداية اذا وقع الحادث قبل السجن ، اما اذا وقع بعد السجن فان اللاعب يخرج من

قم بمحاولات متعددة حتى تجد الضل الوان الجواش وخليطها بالماء واجمل المرسوم ..

٢ - ● بلل لوحة الاوراق بختامة قطنية مبتلة بالحبر .. ثم ضع ورقة جميلة على الكل .. ويمكنك القيام بالطبع بامرار زجاجة ثم توضع الورقة المطبوعة لتجف بين صفحات جريدة قديمة ..

ابدا بورقة واحدة حتى تتعود على ذلك وحتى تكتمل اللوحة يجب تثبيت الاوراق واحدة بواحدة من الخلف بقطع من الورق اللاصق .



١٤

١٥

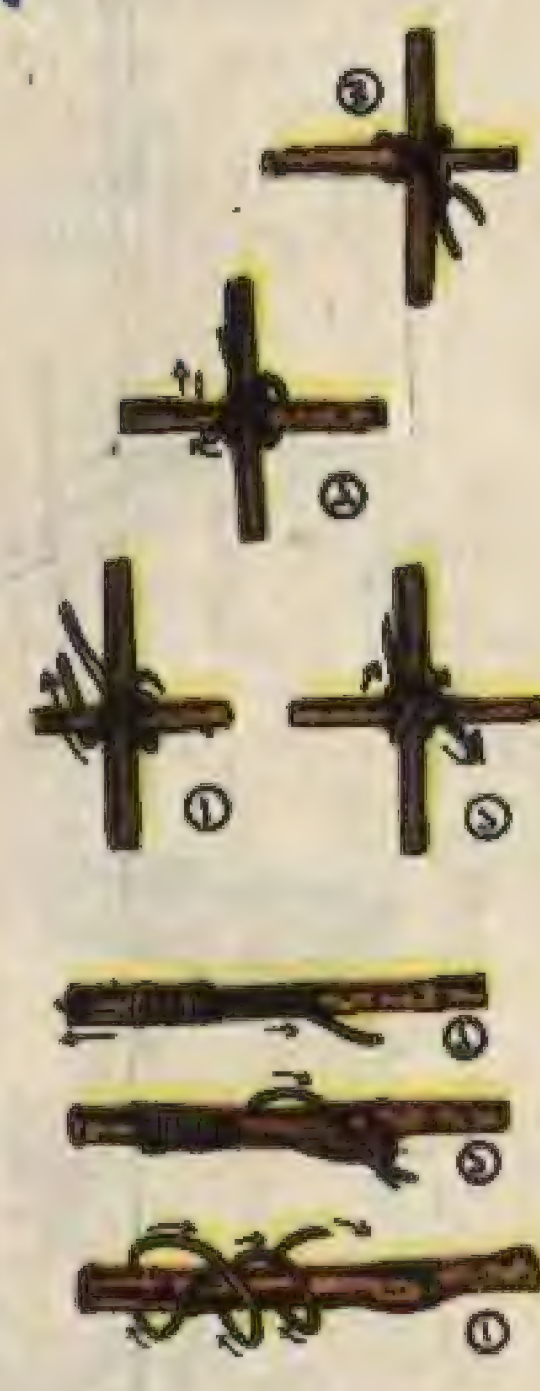
٥٢

٥٣

١٠
١١
١٢
١٣
١٤
١٥
١٦
١٧
١٨
١٩
٢٠
٢١
٢٢
٢٣
٢٤
٢٥
٢٦
٢٧
٢٨
٢٩
٣٠
٣١
٣٢
٣٣
٣٤
٣٥
٣٦
٣٧
٣٨
٣٩
٤٠
٤١
٤٢
٤٣
٤٤
٤٥
٤٦
٤٧
٤٨
٤٩
٥٠
٥١
٥٢
٥٣
٥٤
٥٥
٥٦
٥٧
٥٨
٥٩
٦٠
٦١
٦٢
٦٣
٦٤
٦٥
٦٦
٦٧
٦٨
٦٩
٧٠
٧١
٧٢
٧٣
٧٤
٧٥
٧٦
٧٧
٧٨
٧٩
٨٠
٨١
٨٢
٨٣
٨٤
٨٥
٨٦
٨٧
٨٨
٨٩
٩٠
٩١
٩٢
٩٣
٩٤
٩٥
٩٦
٩٧
٩٨
٩٩
١٠٠

١٠
١١
١٢
١٣
١٤
١٥
١٦
١٧
١٨
١٩
٢٠
٢١
٢٢
٢٣
٢٤
٢٥
٢٦
٢٧
٢٨
٢٩
٣٠
٣١
٣٢
٣٣
٣٤
٣٥
٣٦
٣٧
٣٨
٣٩
٤٠
٤١
٤٢
٤٣
٤٤
٤٥
٤٦
٤٧
٤٨
٤٩
٥٠
٥١
٥٢
٥٣
٥٤
٥٥
٥٦
٥٧
٥٨
٥٩
٦٠
٦١
٦٢
٦٣
٦٤
٦٥
٦٦
٦٧
٦٨
٦٩
٧٠
٧١
٧٢
٧٣
٧٤
٧٥
٧٦
٧٧
٧٨
٧٩
٨٠
٨١
٨٢
٨٣
٨٤
٨٥
٨٦
٨٧
٨٨
٨٩
٩٠
٩١
٩٢
٩٣
٩٤
٩٥
٩٦
٩٧
٩٨
٩٩
١٠٠

١٠
١١
١٢
١٣
١٤
١٥
١٦
١٧
١٨
١٩
٢٠
٢١
٢٢
٢٣
٢٤
٢٥
٢٦
٢٧
٢٨
٢٩
٣٠
٣١
٣٢
٣٣
٣٤
٣٥
٣٦
٣٧
٣٨
٣٩
٤٠
٤١
٤٢
٤٣
٤٤
٤٥
٤٦
٤٧
٤٨
٤٩
٥٠
٥١
٥٢
٥٣
٥٤
٥٥
٥٦
٥٧
٥٨
٥٩
٦٠
٦١
٦٢
٦٣
٦٤
٦٥
٦٦
٦٧
٦٨
٦٩
٧٠
٧١
٧٢
٧٣
٧٤
٧٥
٧٦
٧٧
٧٨
٧٩
٨٠
٨١
٨٢
٨٣
٨٤
٨٥
٨٦
٨٧
٨٨
٨٩
٩٠
٩١
٩٢
٩٣
٩٤
٩٥
٩٦
٩٧
٩٨
٩٩
١٠٠



١٠
١١
١٢
١٣
١٤
١٥
١٦
١٧
١٨
١٩
٢٠
٢١
٢٢
٢٣
٢٤
٢٥
٢٦
٢٧
٢٨
٢٩
٣٠
٣١
٣٢
٣٣
٣٤
٣٥
٣٦
٣٧
٣٨
٣٩
٤٠
٤١
٤٢
٤٣
٤٤
٤٥
٤٦
٤٧
٤٨
٤٩
٥٠
٥١
٥٢
٥٣
٥٤
٥٥
٥٦
٥٧
٥٨
٥٩
٦٠
٦١
٦٢
٦٣
٦٤
٦٥
٦٦
٦٧
٦٨
٦٩
٧٠
٧١
٧٢
٧٣
٧٤
٧٥
٧٦
٧٧
٧٨
٧٩
٨٠
٨١
٨٢
٨٣
٨٤
٨٥
٨٦
٨٧
٨٨
٨٩
٩٠
٩١
٩٢
٩٣
٩٤
٩٥
٩٦
٩٧
٩٨
٩٩
١٠٠

لممكن



١٠٠

ذكريات الأجازة

● يمكنك ان تصنع
لوحات رائعة بأوراق
الاشجار والحبوب وذلك
بتجفيفها بعناية شديدة
على فرخ من الورق !

(لكن هناك افضل من
ذلك ؟)

١ - بالجواش قم بفرد
الوان الجواش بكمية
قليلة ومر بها بفرشاة
صغيرة من خلال سلك
رفيع فوق الاوراق ..

يجب فرك الفرشاة
وتصريك السلك دون توقف ..

وعندما يجف الجواش، اجذب الاوراق وهكذا
تحصل على رسم مماثل لذلك الموجود على الصفحة
اللاحقة ..



السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

١٢
٥

٥٢
٥٣

١ - تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

١ - تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .

١٢٠٠

.. تتقيد
السيارة التي تسقط اللعبة نهائيا ..
في السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها
سيارة اخرى .



١٢٠٠

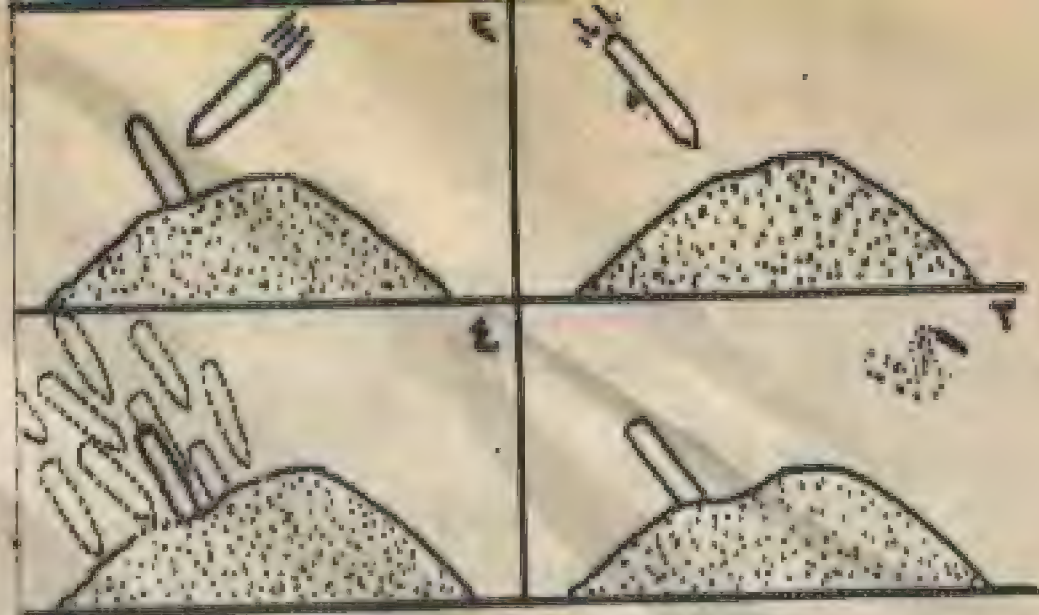
١٢٠٠



حفر المحيط بأقل عدد ممكن من الرميات ! وفي كل مرة يبدأ من النقطة التي سقطت فيها الكرة ، الذي يحصل أولا هو الفائز !!

[illegible]

157.50



لعبة الأوتاد

● مستلزمات اللبنة كومة من الرمال ووتدان
صفيان ..

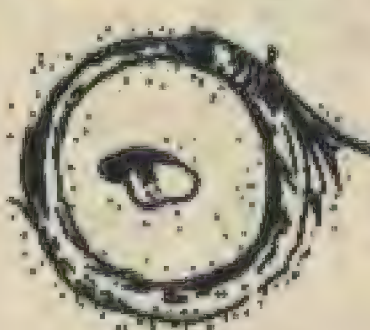
يقوم اللاعب الاول بقذف الود لتثبيتته ويلقى
اللاعب الثاني بوتره محاولا اسقاط وقد اللاعب الاول
لماذا لم ينجح فان اللاعب الاول يستعيد وتره ويحاول
ان يسقط وقد اللاعب الثاني وهكذا حتى يسقط الود
او لا يمكن تثبيته .

واللاعب الذي يظل وقته مثبتا يأخذ الوند الآخر
ويقذف به بعيدا وبينما يقوم زميله باحضار الوند
لهو يقذف ويقذف وقته وفي كل مدة ينجح في غرسه
يحصل على نقطة وعليه ان يتوقف عند عودة زميله
أو عندما يحصل على ٥٠ نقطة .. وهنا يعتبر الفائزا .

(13)

⑤

१- ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥ १ ॥ ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥ १ ॥



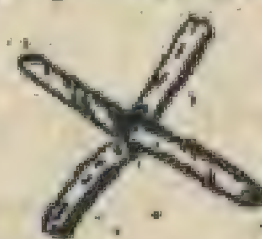
६ - ॥ ॐ ॥ ॐ ॥



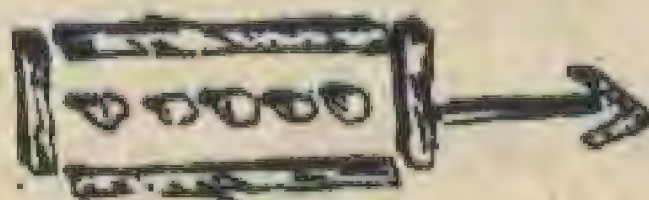
人 = 男 女 子 女



Y - 10000 50 100 1000



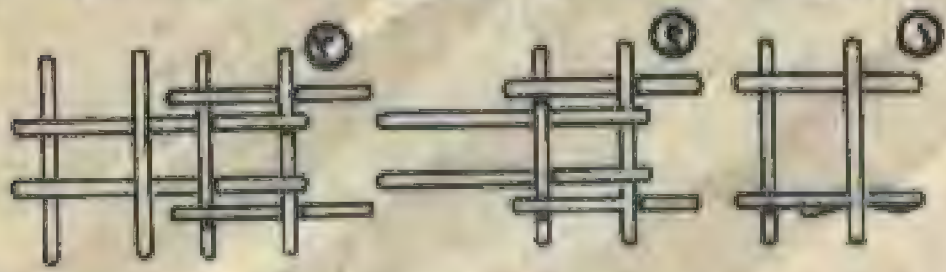
ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥
 ॐ - भगवते नमो भगवते



१- द्रु द्रुति ।

الجسر العجيب

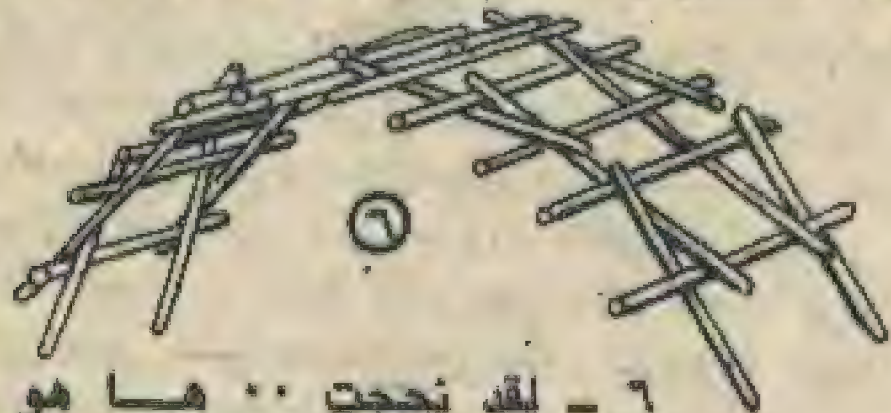
● يمكنك صنع هذا الجسر بواسطة عصا صغيرة أو أعواد القش أو حتى أعواد الكبريت وهذه هي الطريقة .. انتبه جيدا !!



١ - الامر بسيط ٢ وهو رئيس ٣ وهو رقيق جدا



٤ - وما هو يتماسك ٥ ولا هيا نبدا من جديد

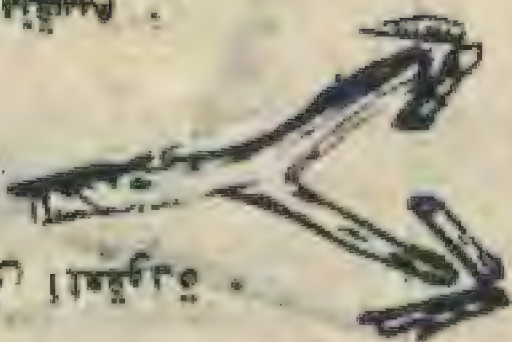


٦ - لقد نجحت .. ها هو الجسر الذي يقف وحده

١٥

٧١

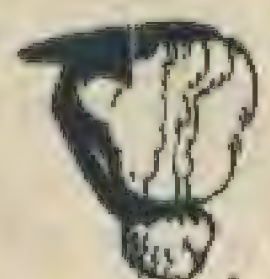
١ - ...



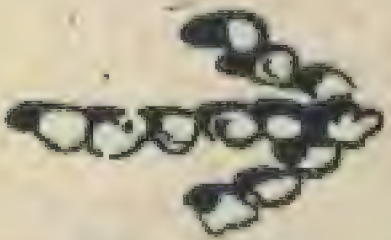
٢ - ...



٣ - ...



٤ - ...



٥ - ...
٦ - ...
٧ - ...
٨ - ...

٩ - ...

الجولف بالأحجار

● انظر الى الرسم جيدا ! هل فهمت ! من السهل جدا ان تقيم ملعبا للجولف بالأحجار !

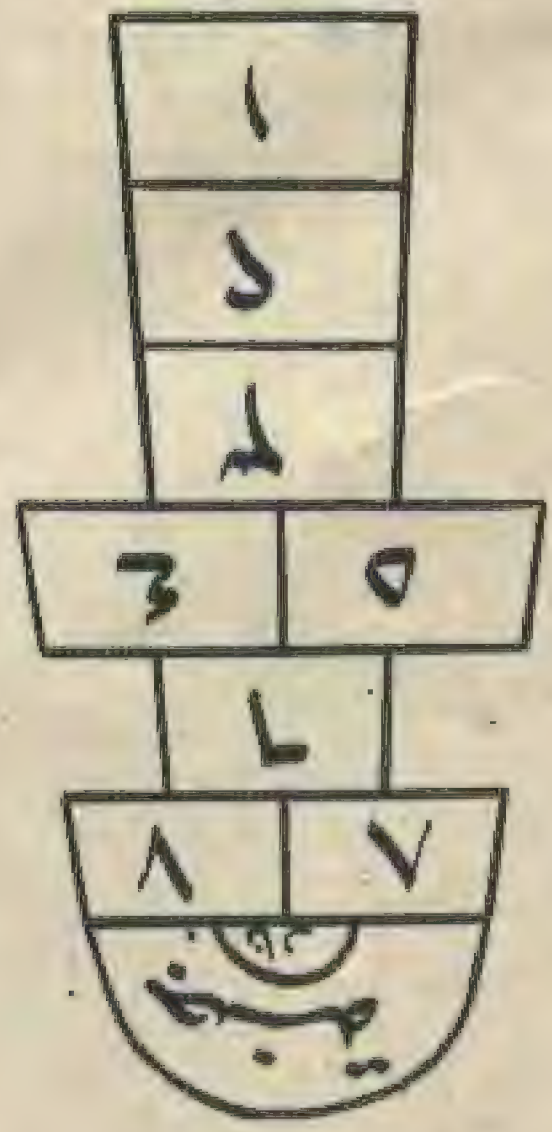


يكفي ان يكون لديك مكان متسع (٣٠ متر x ٢٠ متر) يقوم كل لاعب بقذف حجر باعتباره كرة ثم يعمل على ادخاله في ثل من

٥٠

٨٣

١ - ...
٢ - ...
٣ - ...
٤ - ...
٥ - ...
٦ - ...
٧ - ...
٨ - ...
٩ - ...



مجلة

تقديم

ميكي

الخميس القادم

هدية مسلية للأجازة الصيفية

سلالم البطايط

والحلقة الثالثة من سلسلة:

ميكي مخبر سرى

١٥٠ جائزة
فاخرة



المرّة القادمة يمكن تنجح !



التعب المكّار خبيث وخطير!

أنا محتاج لبعض الراحة دلوقت!

متهياي ان بابا
طيب ، لكن الاشرار
هم اللى بيشتجعوه على
الشر !



يمكن لو صبحت سمعة بابا السيئة يفقد
أصدقاءه السوء!



أعتقد إن الحيلة ح تنجح، لكن أنا
محتاج بمساعدة الخنازير الثلاثة!!

وبعد قليل..

شايق يا عمه الى بيحصل
النخل المكار بيصاد
الخنازير!





ميكي مخبر سرى

الحلقة الثانية

اليك الحلقة الثانية من مسابقة «ميكي مخبر سرى»
والمطلوب منك ان تدقق النظر فى كل صورة لتكتشف
انت ايضا كيف عرف ميكي ان النسر الشرير يكذب وانه
فعلا خرج من المنزل .

مسابقة ميكي الكبرى

شروط المسابقة

- ١ - احتفظ بالاجابة حتى صدور العدد الرابع والاخير من المسابقة .
- ٢ - احتفظ بكوين المسابقة المنشور على هذه الصفحة
- ٣ - ستجد مع العدد الرابع والاخير استمارة توضح لك طريقة الرد على اسئلة المسابقة

إلى قراء ميكي الأعزاء

● اذا كنت احد المشتركين فى مسابقة ميكي
« ميكي مخبر سرى » وفاتك العدد الذى به الحلقة
الاولى من المسابقة فابعث برقم وثمان العدد فى
حوالة بريديّة غير حكوميّة أو طوابع بريد بقيمة
العدد الى «قسم الاشتراكات دار الهلال - القاهرة»
ليصلك العدد المطلوب .

● نرجو من اصدقائنا المشتركين فى المسابقة
عدم ارسال اى خطابات او صور داخل ظرف
مسابقة « ميكي مخبر سرى » بل ترسل الخطابات
العادية فى ظرف مستقل . كما نرجو عدم ارسال
اى مبالغ مالية داخل اى خطاب .

الجائزة الثانية اختيارية



الجائزة الأولى اختيارية



انتظر العدد القادم من ميكي الحلقة الثالثة من المسابقة .

توجه ميكى على الفور الى منزل النسر الشرير ولحقه الشك في ذلك
فوالذى وصل بعد قليل معه دوسيه ...

سرقة التصميمات



اجتمع ميكى لاجتماعه
في تحقيق سرقة تصميم آله
اليكترونية ...



أنا منتظرك ، وعندى كلام
معك !

وماله ،
انظهل عندى !

وقبل انصرافه افطر ميكى النسر الشرير أنه مصمم
على سرقة الباني ...



انظهل في بيتك ، ما فيش داعى تتصل
بأى شخص ، أنا راجع تاني !

وأنا منتظرك !



ودعش النسر الشرير عندما سمع عن
سرقة التصميم ...

لكن دى حاجة
خطيرة !

أنا ح أقابل باقى
الموظفين أسألهم بعض
الأسئلة وراجع لك تاني !

وفى المصنع وجهت التصميمات فى مكانها مرة أخرى ...



أنا متأكد من ذهابك للمصنع
بعد ما خرجت من عندك ،
ورجعت التصميمات مكانها !

كلام فارغ !
أنا هنا فى البيت من
ساعة ما تركتني !



حاجة غريبة ! التصميمات رجعت تاني
مكانها ! أنا لى كلمتين مع النسر !

ميكى على حره والنسر الشرير يئذب ! كيف عرف ميكى ذلك ؟

كوكا نحب الزهور











دعاء عبد العظيم - من أصدقاء ميكي















رائحة الأفكار

يقام الدكتور عبد الرحمن نور الدين

السقوط من الطائرة أثر على
أعصاب الرجل فأغمى عليه ..
أفاق بعد فترة . وكانت
الشمس حينئذ تميل للغروب
.. تحسس جسمه . ليست
به أية إصابات .. نظر حوله
لم يجد الذئب أو أى حيوان
آخر . ترى ماذا حدث لقد
فقد وعيه والذئب مقبل للقضاء
عليه ..

وما أن تذكر الذئب حتى
سمع زمجرة .. نظر حوله
هالما .. كان الذئب قد عاد
ومعه ثلاثة آخرون من أتباعه !!
الجمه الرعب وقال فى
نفسه ترى ماذا سيقول أولاده
بعد موته .. انها ميتة غير
كريمة ان ياكله « الذئب » ..
ما أن وصل الى هذه الكلمة
حتى سمع الزمجرة وقد
زادت .. واذا بالذئب الأربعة
قد أحاطت به فى دائرة وقد
كثرت عن أنيابها استعدادا
للهجوم .

أخذ يفكر بسرعة .. هذه
الحيوانات ليس لها آذان ولا
عيون ، أذن فانها تعرف مكانه
بقراءة أفكاره !!! أخذ يفكر
فى أشياء أخرى ... أولاده
منزله ، عمله ... توقفت
الذئب فى حيرة عن الهجوم
وأخذت تلف وتدور حوله فى
شك .

لابد لهذه الذئب من طريقة
لخداعها .. ما أن فكر فيها
حتى عادت تزمجر وتتجه
ناحيته ..

اقتربت منه فى خطوة
واستعدت للانقضاض عليه ..
وفى يأس وفى اللحظة الأخيرة
قال فى نفسه : انا حية رقطاء
ظهرى ملتو وأسنانى خطيرة
وسامة وأخذ يتخيل نفسه فى
شكل الحية ...

توقفت الذئب فجأة فى رعب
وأخذت تتعد عنه فى حذر
ثم استدارت وولت الأدبار !!!

الانفجار بالطائرة فالتقاء على
الأرض فاقد الوعي .

أفاق ببطء ونظر حوله
بحواس لم يجد اليها الوعى
الكامل انه مكان جميل أخضر،
تحيط به أشجار قصيرة لا
يزيد ارتفاعها على المترين وفى
مكان قريب جدول ماء بينما
أحاطت الجبال بالمكان من كل
جانب عازلة إياه تماما عن
المناطق المحيطة له . وقد
حولته الى واد خصيب متسع
جميل ولكنه معزول تماما عن
بقية العالم . حاول الجلوس
مثلا ولكنه اطمأن الى عدم
وجود إصابات جسيمة فى
جسمه . بينما كان حطام
الطائرة المحترقة يربض على
مسافة ليست بعيدة . سمع
صوت حركة فنظر .. سنجاب
صغير جميل ، أخضر
اللون . ولكنه عجيب المنظر !!
ليست له آذان ولا عيون !!
رأسه خال تماما منها ..
توقف السنجاب فجأة وتلفت
حواليه فى قلق وبدون انذار
ظهر ذئب كبير له أنياب مفزعة
ولكنه أيضا ليست لديه عيون
أو آذان .

تسمر السنجاب فى مكانه
بينما أخذ الذئب يدور حوله
دون أن يصل الى مكانه ..
فجأة ارتعد السنجاب فاذا
بالذئب ، وفى لمح البصر، يقف
ناحيته وفى لحظات كان قد
ابتلعه . أخذ الرجل ينظر فى
رعب وفجأة اتجه الذئب
برأسه ناحيته وزمجر ثم اندفع
ناحيته ... ولكن الخوف
والهلع ورد الفعل لصدمة

كانت الطائرة تمر فوق
الجبال العالية . انها
منطقة ما فى جبال
اللب . ليس بالطائرة غير
راكب واحد أخذ « يدندن »
ويغنى ، ان الرحلة قاربت على
الانتهاء وسيصل الى المطار
حاملا الرسائل التى يريد
توصيلها الى شركته الكبيرة
وبعدها يمكنه الاستمتاع بأجازة
قصيرة على الساحل .

فجأة أخذت أصوات غريبة
تصدر من المحرك الأيمن . نظر
برعب فاذا بالمحرك يتوقف
تماما بينما كان المحرك الآخر
يتحشرج فى تزايد ، أرسل
رسالة استغاثة الى اقرب
مطار فردوا عليه مطمئنين ،
ولكنه عاد يؤكد لهم أنه مضطر
الى الهبوط : « سأبحث عن
مكان مناسب فى هذه المنطقة
الوعرة من الجبال .. الحمد
لله يوجد واد أخضر فسيح
يمكننى الهبوط فيه .. انه
يقع فى وسط مجموعة جبال
فى خط عرض حوالى ٣٨
درجة وخط طول حوالى ١٩
درجة ويميل ٤ درجات ...
الخ . ولن أستطيع الاتصال
بكم بعد ذلك .

ثم دار بالطائرة المظلة
دورة قصيرة واتجه للهبوط
فى المكان الذى حدده وقبل أن
تصل عجلات الطائرة الى
الأرض ارتطمت بأحدى الأشجار
وهوت محترقة ..

سارع بمفادرة مقعده وهو
فى حالة شبه غيبوبة واندفع
مترنحا للاتماد من الطائرة ..
وبعد أن سار مائة متر حدث



أفاق على صوت محرك
طائرة .. فتح عينيه فإذا به
يرقد على مقعد الطائرة
الخلفي .

كان أحد رؤسائه يجلس
بجواره ما أن رآه وقد أفاق
حتى حياه مبتسما :

لقد وجدناك في الوقت
المناسب والحمد لله ...
كانت النار تحيط بك من كل
جانب .. نار عاتية جبارة ولولا
وصولنا في اللحظة الأخيرة ،
لقضت على المكان .. ولكن
قل لي .. أن ما يحيرني ولا
أفهم له معنى هو لماذا لم تمتد
النار الى مكانك وتركتك
سالمًا ؟؟

نظر الى رئيسه لحظة ثم
ابتسم في نفسه ، ولم يرد
ولكنه كان يفكر .. ترى هل
عدوى قراءة الأفكار تشمل كل
من يقف الى المكان حتى
الرجال ؟؟

ذكر في نفسه كلمة النار حتى
توقفت اللذات تمامًا مترددة
مزججة ولكنها غير مستعدة
للجوم . النار . النار . ظل
يردد الكلمة ثم أخذ يتخيل
نفسه وقد تحول للهب نار
حامية اشتملت في العشب
واخذت تمتد في ضراوة الى
الاشجار المحيطة ..

كان رد الفعل عجيبا ...
استدارت اللذات هالمة وفرت
هاربة في جميع الاتجاهات ..
صاحت الطيور مدعورة
واندفعت حيوانات عديدة في
رعب هاربة في الاتجاهات
المضادة .

ضحك في نفسه لقد جاء
الوقت الذي « يهاجم » فيه
.. تخيل انه لهب مستمر
يندفع في الاتجاهات المحيطة
.. ازداد فرار الحيوانات حتى
أصبح وحيدا في المكان ...
أجده التفكير وأنهك قواه
المجهود المضي فآرخى جسده
وراح في سبات عميق ..

أصابه الأعياء فنام وهو
يفكر أين ترى طائرة الانتقاذ
وهل ستصل إليه في الوقت
المناسب ..

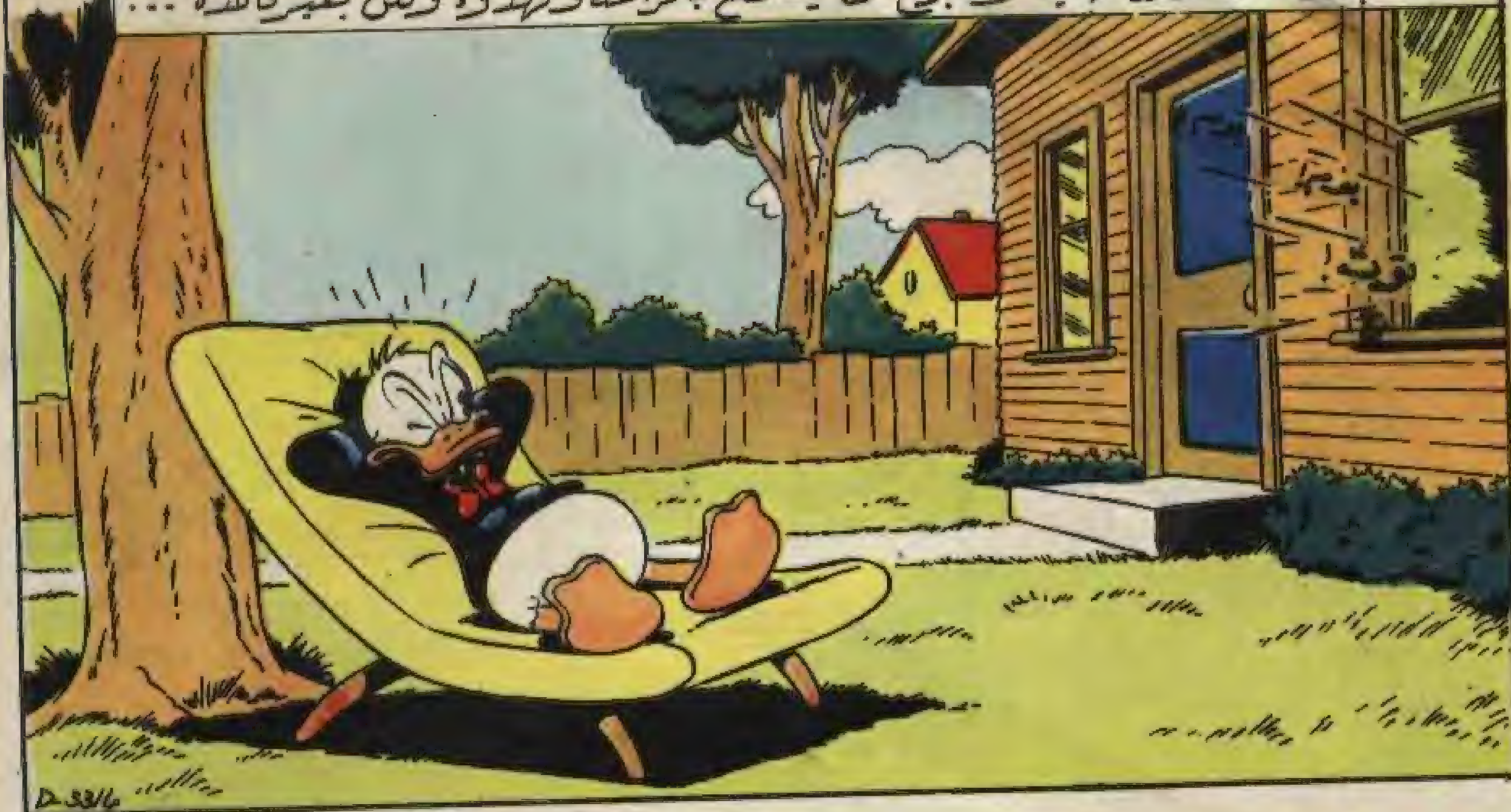
صحا من تومعه وقد اشرقت
الشمس كان سليما معا في
لم تهاجمه اللذات طوال
الليل ..

فجأة سمع الزمجرة من
خلف الأشجار ... يا للغباء
لقد تذكر اللذات وفي الحال
وصلت أفكاره إليها .. كان
المكان يزخر بما لا يقل عن
خمسین ذئبا!! نظر حوله في
يأس انه مقضى عليه لا محالة
.. أحاطت به اللذات من كل
جانب وتقدمت للانقضاض .

تذكر فجأة الخدعة التي
سبق استعمالها ولكن
عقله لم يستجب .. كان
أقرب اللذات إليه يكاد يلامس
قدميه ... نظر ناحيته في
رعب ثم قال في نفسه أه لو
كان معي عود ثقاب .. أن
اللذات تخاف النار . ما أن

تتمن العطلة...

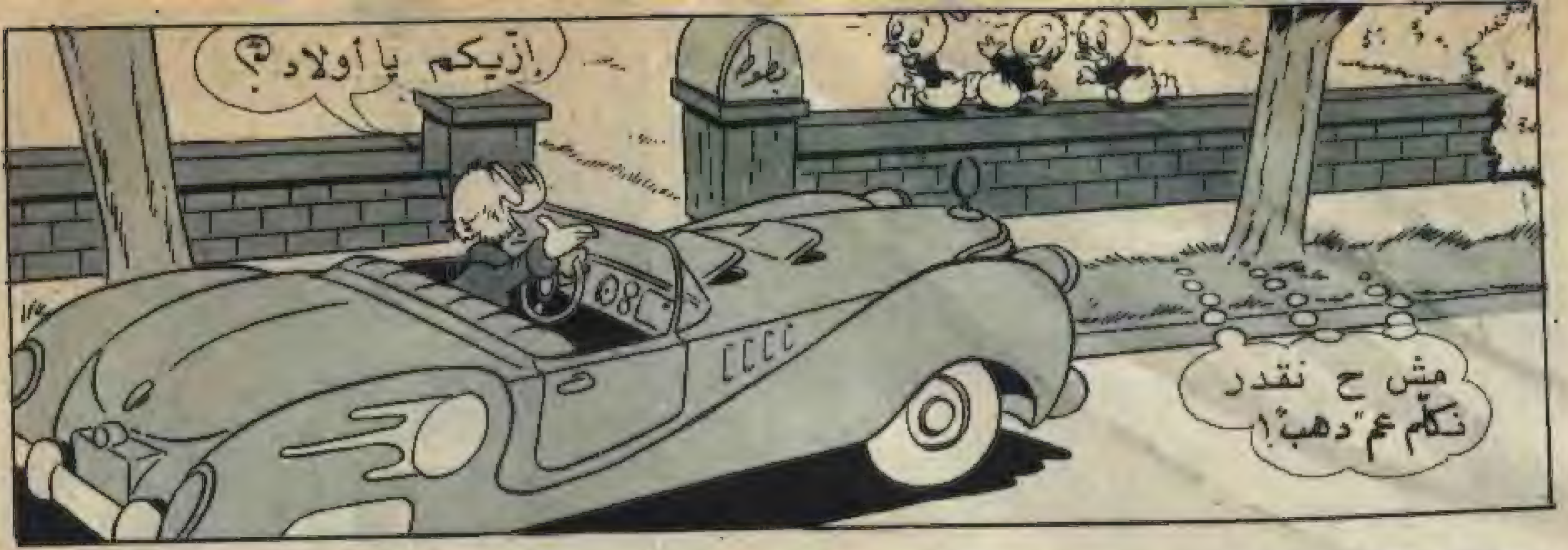
حاول 'بطوط' في عطلة نهاية الأسبوع أن يستمتع بالراحة والهدوء ولكن بغير فائدة...



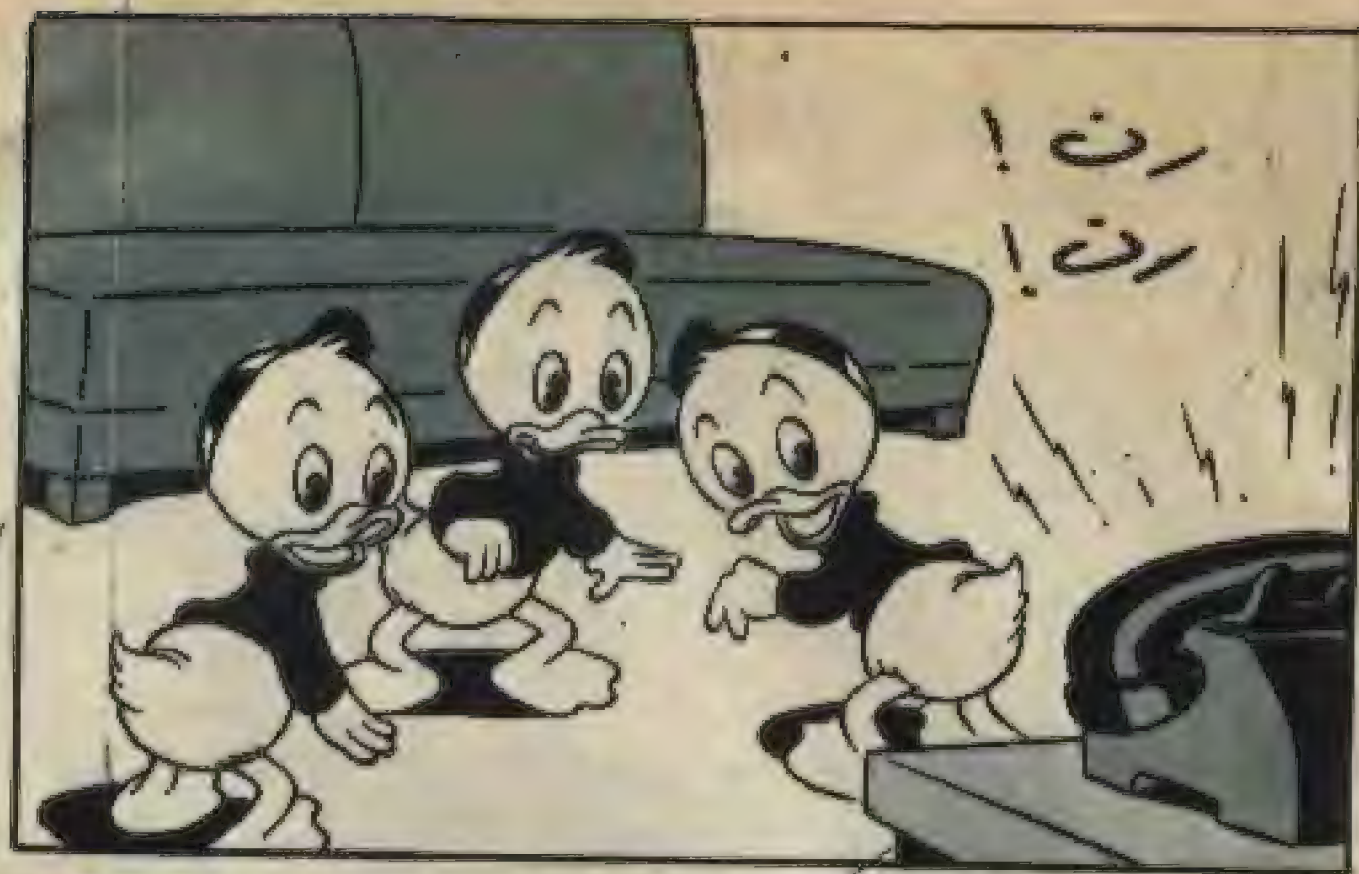
احمد نواد - من اصدقاء ميكي



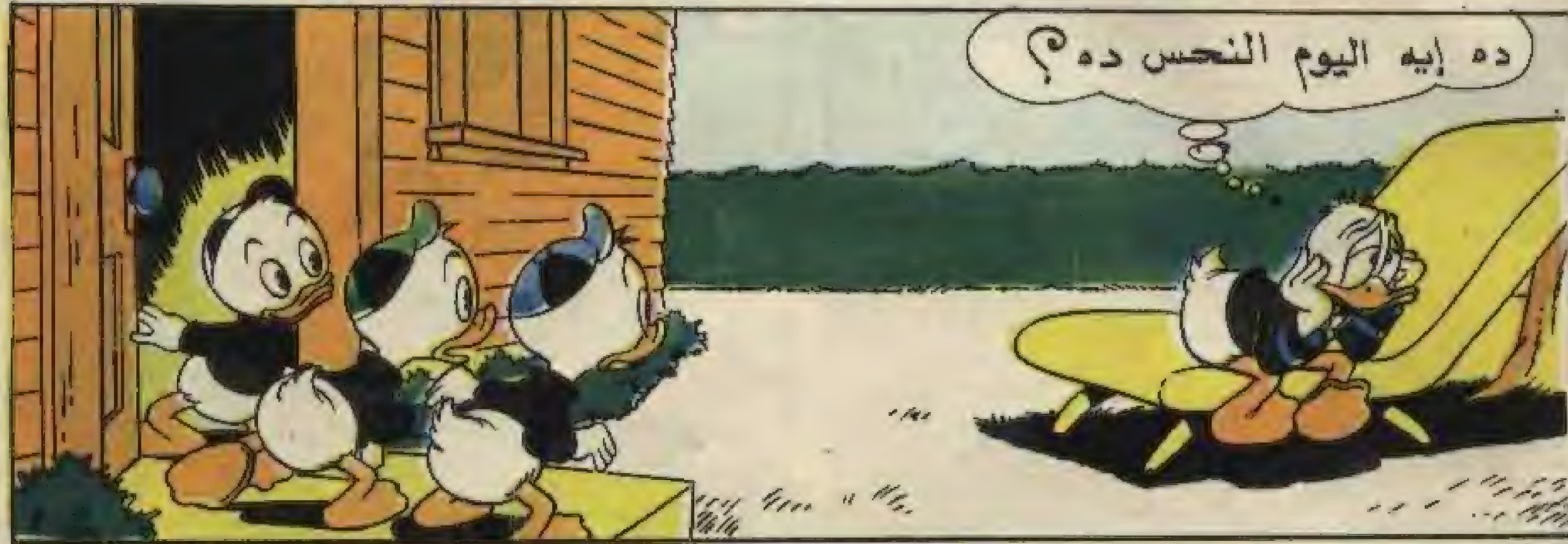




والد محمد علي - من اصداق ميكي

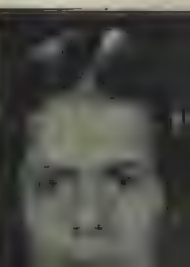








بندق يستمل رأسه

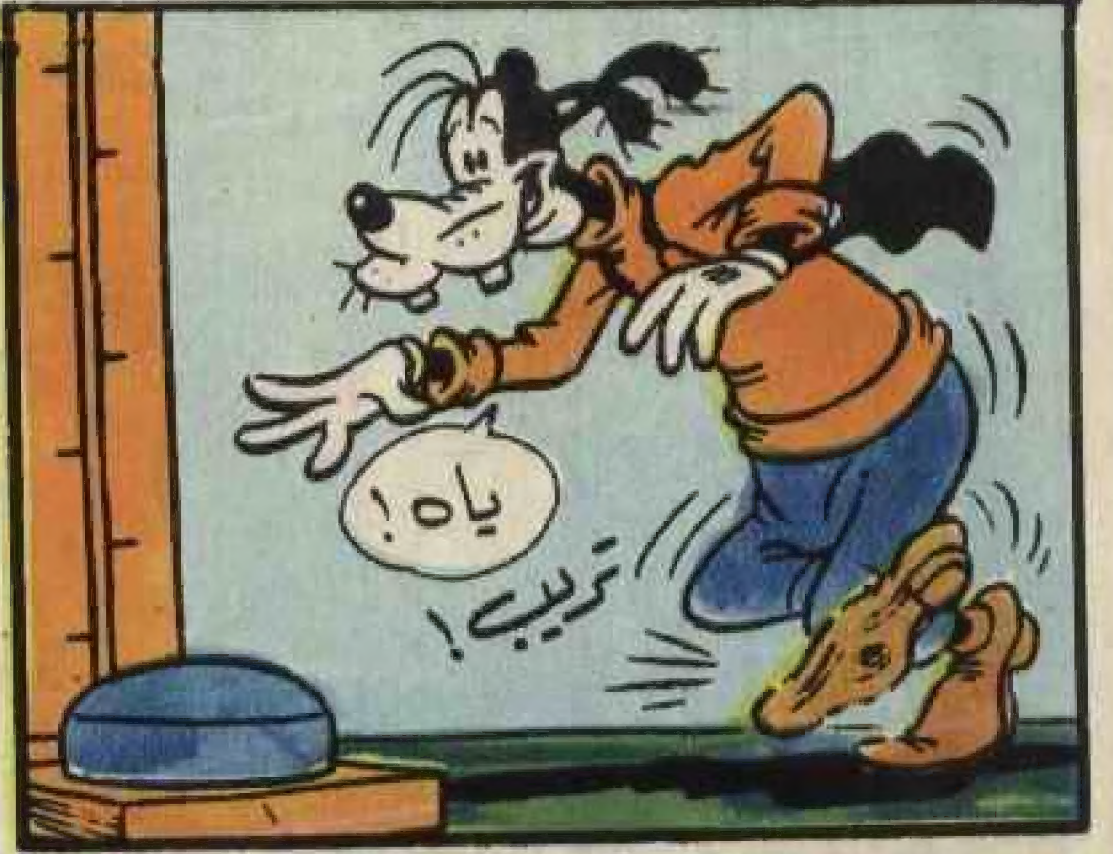












ميكي

مجلة أسبوعية تصدر عن

مؤسسة دار الهلال

١٦ شارع محمد عز العرب

ت : ٢٠٦١٠ القاهرة

رئيسة مجلس الإدارة
أمينة السعيد
نائب رئيس مجلس الإدارة
صبري أبوالمجد

رئيسة التحرير
عفت ناصر
مديرة التحرير
رجاء عبد الناصر

سكرتيرة التحرير
اسكندر الياس
جورج اسكندر
صلاح زنباع

الإشتراكات

تتبعه الاشتراك السنوي - ٩٢ عددا -
في جمهورية مصر العربية ٤٤٠ قرشا
صاغا بالبريد العادي ، في بلاد اتحاد
البريد العربي والافريقي وباكستان ستة
جنيهات ونصف مصريه بالبريد الجوي
أو ما يعادلها بالعملة الحرة . وفي
سائر أنحاء العالم ١٤ دولارا بالبريد
العادي وتسعة وعشرون دولارا بالبريد
الجوي .

والقيمة تمدد مقدما لقسم الاشتراكات
في جمهورية مصر العربية بحواله بريديه
غير حكومية وباقي بلاد العالم بشيك
مصرفي لأمر مؤسسة دار الهلال وتضاف
رسوم البريد المسجل على الأسعار
الموضحة أعلاه عند الطلب .

أسعار البيع للجمهور في
البلاد العربية للأعداد المقازة

سوريا - ١٧٥ ق س ، لبنان -
١٧٥ ق ل ، الأردن - ١٧٥ فلسا ،
الكويت - ٢٢٥ فلسا ، العراق - ٢٢٥
فلسا ، السعودية - ٢ ريال

© 1979 Walt Disney Productions

Mickey 948 21-6. 1979

رحلة إلى تاهيتي

● يقوم فندق باستقبال السائحين القادمين الى تاهيتي ، وبين
هذين المنظرين هناك ١٢ اختلافا ترى ما هي ؟



الحل بالمقلوب

- ١ - ١١ - ١٢ - ١٣ - ١٤ - ١٥ - ١٦ - ١٧ - ١٨ - ١٩ - ٢٠ - ٢١ - ٢٢ - ٢٣ - ٢٤ - ٢٥ - ٢٦ - ٢٧ - ٢٨ - ٢٩ - ٣٠ - ٣١ - ٣٢ - ٣٣ - ٣٤ - ٣٥ - ٣٦ - ٣٧ - ٣٨ - ٣٩ - ٤٠ - ٤١ - ٤٢ - ٤٣ - ٤٤ - ٤٥ - ٤٦ - ٤٧ - ٤٨ - ٤٩ - ٥٠ - ٥١ - ٥٢ - ٥٣ - ٥٤ - ٥٥ - ٥٦ - ٥٧ - ٥٨ - ٥٩ - ٦٠ - ٦١ - ٦٢ - ٦٣ - ٦٤ - ٦٥ - ٦٦ - ٦٧ - ٦٨ - ٦٩ - ٧٠ - ٧١ - ٧٢ - ٧٣ - ٧٤ - ٧٥ - ٧٦ - ٧٧ - ٧٨ - ٧٩ - ٨٠ - ٨١ - ٨٢ - ٨٣ - ٨٤ - ٨٥ - ٨٦ - ٨٧ - ٨٨ - ٨٩ - ٩٠ - ٩١ - ٩٢ - ٩٣ - ٩٤ - ٩٥ - ٩٦ - ٩٧ - ٩٨ - ٩٩ - ١٠٠ - ١٠١ - ١٠٢ - ١٠٣ - ١٠٤ - ١٠٥ - ١٠٦ - ١٠٧ - ١٠٨ - ١٠٩ - ١١٠ - ١١١ - ١١٢ - ١١٣ - ١١٤ - ١١٥ - ١١٦ - ١١٧ - ١١٨ - ١١٩ - ١٢٠ - ١٢١ - ١٢٢ - ١٢٣ - ١٢٤ - ١٢٥ - ١٢٦ - ١٢٧ - ١٢٨ - ١٢٩ - ١٣٠ - ١٣١ - ١٣٢ - ١٣٣ - ١٣٤ - ١٣٥ - ١٣٦ - ١٣٧ - ١٣٨ - ١٣٩ - ١٤٠ - ١٤١ - ١٤٢ - ١٤٣ - ١٤٤ - ١٤٥ - ١٤٦ - ١٤٧ - ١٤٨ - ١٤٩ - ١٥٠ - ١٥١ - ١٥٢ - ١٥٣ - ١٥٤ - ١٥٥ - ١٥٦ - ١٥٧ - ١٥٨ - ١٥٩ - ١٦٠ - ١٦١ - ١٦٢ - ١٦٣ - ١٦٤ - ١٦٥ - ١٦٦ - ١٦٧ - ١٦٨ - ١٦٩ - ١٧٠ - ١٧١ - ١٧٢ - ١٧٣ - ١٧٤ - ١٧٥ - ١٧٦ - ١٧٧ - ١٧٨ - ١٧٩ - ١٨٠ - ١٨١ - ١٨٢ - ١٨٣ - ١٨٤ - ١٨٥ - ١٨٦ - ١٨٧ - ١٨٨ - ١٨٩ - ١٩٠ - ١٩١ - ١٩٢ - ١٩٣ - ١٩٤ - ١٩٥ - ١٩٦ - ١٩٧ - ١٩٨ - ١٩٩ - ٢٠٠ - ٢٠١ - ٢٠٢ - ٢٠٣ - ٢٠٤ - ٢٠٥ - ٢٠٦ - ٢٠٧ - ٢٠٨ - ٢٠٩ - ٢١٠ - ٢١١ - ٢١٢ - ٢١٣ - ٢١٤ - ٢١٥ - ٢١٦ - ٢١٧ - ٢١٨ - ٢١٩ - ٢٢٠ - ٢٢١ - ٢٢٢ - ٢٢٣ - ٢٢٤ - ٢٢٥ - ٢٢٦ - ٢٢٧ - ٢٢٨ - ٢٢٩ - ٢٣٠ - ٢٣١ - ٢٣٢ - ٢٣٣ - ٢٣٤ - ٢٣٥ - ٢٣٦ - ٢٣٧ - ٢٣٨ - ٢٣٩ - ٢٤٠ - ٢٤١ - ٢٤٢ - ٢٤٣ - ٢٤٤ - ٢٤٥ - ٢٤٦ - ٢٤٧ - ٢٤٨ - ٢٤٩ - ٢٥٠ - ٢٥١ - ٢٥٢ - ٢٥٣ - ٢٥٤ - ٢٥٥ - ٢٥٦ - ٢٥٧ - ٢٥٨ - ٢٥٩ - ٢٦٠ - ٢٦١ - ٢٦٢ - ٢٦٣ - ٢٦٤ - ٢٦٥ - ٢٦٦ - ٢٦٧ - ٢٦٨ - ٢٦٩ - ٢٧٠ - ٢٧١ - ٢٧٢ - ٢٧٣ - ٢٧٤ - ٢٧٥ - ٢٧٦ - ٢٧٧ - ٢٧٨ - ٢٧٩ - ٢٨٠ - ٢٨١ - ٢٨٢ - ٢٨٣ - ٢٨٤ - ٢٨٥ - ٢٨٦ - ٢٨٧ - ٢٨٨ - ٢٨٩ - ٢٩٠ - ٢٩١ - ٢٩٢ - ٢٩٣ - ٢٩٤ - ٢٩٥ - ٢٩٦ - ٢٩٧ - ٢٩٨ - ٢٩٩ - ٣٠٠ - ٣٠١ - ٣٠٢ - ٣٠٣ - ٣٠٤ - ٣٠٥ - ٣٠٦ - ٣٠٧ - ٣٠٨ - ٣٠٩ - ٣١٠ - ٣١١ - ٣١٢ - ٣١٣ - ٣١٤ - ٣١٥ - ٣١٦ - ٣١٧ - ٣١٨ - ٣١٩ - ٣٢٠ - ٣٢١ - ٣٢٢ - ٣٢٣ - ٣٢٤ - ٣٢٥ - ٣٢٦ - ٣٢٧ - ٣٢٨ - ٣٢٩ - ٣٣٠ - ٣٣١ - ٣٣٢ - ٣٣٣ - ٣٣٤ - ٣٣٥ - ٣٣٦ - ٣٣٧ - ٣٣٨ - ٣٣٩ - ٣٤٠ - ٣٤١ - ٣٤٢ - ٣٤٣ - ٣٤٤ - ٣٤٥ - ٣٤٦ - ٣٤٧ - ٣٤٨ - ٣٤٩ - ٣٥٠ - ٣٥١ - ٣٥٢ - ٣٥٣ - ٣٥٤ - ٣٥٥ - ٣٥٦ - ٣٥٧ - ٣٥٨ - ٣٥٩ - ٣٦٠ - ٣٦١ - ٣٦٢ - ٣٦٣ - ٣٦٤ - ٣٦٥ - ٣٦٦ - ٣٦٧ - ٣٦٨ - ٣٦٩ - ٣٧٠ - ٣٧١ - ٣٧٢ - ٣٧٣ - ٣٧٤ - ٣٧٥ - ٣٧٦ - ٣٧٧ - ٣٧٨ - ٣٧٩ - ٣٨٠ - ٣٨١ - ٣٨٢ - ٣٨٣ - ٣٨٤ - ٣٨٥ - ٣٨٦ - ٣٨٧ - ٣٨٨ - ٣٨٩ - ٣٩٠ - ٣٩١ - ٣٩٢ - ٣٩٣ - ٣٩٤ - ٣٩٥ - ٣٩٦ - ٣٩٧ - ٣٩٨ - ٣٩٩ - ٤٠٠ - ٤٠١ - ٤٠٢ - ٤٠٣ - ٤٠٤ - ٤٠٥ - ٤٠٦ - ٤٠٧ - ٤٠٨ - ٤٠٩ - ٤١٠ - ٤١١ - ٤١٢ - ٤١٣ - ٤١٤ - ٤١٥ - ٤١٦ - ٤١٧ - ٤١٨ - ٤١٩ - ٤٢٠ - ٤٢١ - ٤٢٢ - ٤٢٣ - ٤٢٤ - ٤٢٥ - ٤٢٦ - ٤٢٧ - ٤٢٨ - ٤٢٩ - ٤٣٠ - ٤٣١ - ٤٣٢ - ٤٣٣ - ٤٣٤ - ٤٣٥ - ٤٣٦ - ٤٣٧ - ٤٣٨ - ٤٣٩ - ٤٤٠ - ٤٤١ - ٤٤٢ - ٤٤٣ - ٤٤٤ - ٤٤٥ - ٤٤٦ - ٤٤٧ - ٤٤٨ - ٤٤٩ - ٤٥٠ - ٤٥١ - ٤٥٢ - ٤٥٣ - ٤٥٤ - ٤٥٥ - ٤٥٦ - ٤٥٧ - ٤٥٨ - ٤٥٩ - ٤٦٠ - ٤٦١ - ٤٦٢ - ٤٦٣ - ٤٦٤ - ٤٦٥ - ٤٦٦ - ٤٦٧ - ٤٦٨ - ٤٦٩ - ٤٧٠ - ٤٧١ - ٤٧٢ - ٤٧٣ - ٤٧٤ - ٤٧٥ - ٤٧٦ - ٤٧٧ - ٤٧٨ - ٤٧٩ - ٤٨٠ - ٤٨١ - ٤٨٢ - ٤٨٣ - ٤٨٤ - ٤٨٥ - ٤٨٦ - ٤٨٧ - ٤٨٨ - ٤٨٩ - ٤٩٠ - ٤٩١ - ٤٩٢ - ٤٩٣ - ٤٩٤ - ٤٩٥ - ٤٩٦ - ٤٩٧ - ٤٩٨ - ٤٩٩ - ٥٠٠ - ٥٠١ - ٥٠٢ - ٥٠٣ - ٥٠٤ - ٥٠٥ - ٥٠٦ - ٥٠٧ - ٥٠٨ - ٥٠٩ - ٥١٠ - ٥١١ - ٥١٢ - ٥١٣ - ٥١٤ - ٥١٥ - ٥١٦ - ٥١٧ - ٥١٨ - ٥١٩ - ٥٢٠ - ٥٢١ - ٥٢٢ - ٥٢٣ - ٥٢٤ - ٥٢٥ - ٥٢٦ - ٥٢٧ - ٥٢٨ - ٥٢٩ - ٥٣٠ - ٥٣١ - ٥٣٢ - ٥٣٣ - ٥٣٤ - ٥٣٥ - ٥٣٦ - ٥٣٧ - ٥٣٨ - ٥٣٩ - ٥٤٠ - ٥٤١ - ٥٤٢ - ٥٤٣ - ٥٤٤ - ٥٤٥ - ٥٤٦ - ٥٤٧ - ٥٤٨ - ٥٤٩ - ٥٥٠ - ٥٥١ - ٥٥٢ - ٥٥٣ - ٥٥٤ - ٥٥٥ - ٥٥٦ - ٥٥٧ - ٥٥٨ - ٥٥٩ - ٥٦٠ - ٥٦١ - ٥٦٢ - ٥٦٣ - ٥٦٤ - ٥٦٥ - ٥٦٦ - ٥٦٧ - ٥٦٨ - ٥٦٩ - ٥٧٠ - ٥٧١ - ٥٧٢ - ٥٧٣ - ٥٧٤ - ٥٧٥ - ٥٧٦ - ٥٧٧ - ٥٧٨ - ٥٧٩ - ٥٨٠ - ٥٨١ - ٥٨٢ - ٥٨٣ - ٥٨٤ - ٥٨٥ - ٥٨٦ - ٥٨٧ - ٥٨٨ - ٥٨٩ - ٥٩٠ - ٥٩١ - ٥٩٢ - ٥٩٣ - ٥٩٤ - ٥٩٥ - ٥٩٦ - ٥٩٧ - ٥٩٨ - ٥٩٩ - ٦٠٠ - ٦٠١ - ٦٠٢ - ٦٠٣ - ٦٠٤ - ٦٠٥ - ٦٠٦ - ٦٠٧ - ٦٠٨ - ٦٠٩ - ٦١٠ - ٦١١ - ٦١٢ - ٦١٣ - ٦١٤ - ٦١٥ - ٦١٦ - ٦١٧ - ٦١٨ - ٦١٩ - ٦٢٠ - ٦٢١ - ٦٢٢ - ٦٢٣ - ٦٢٤ - ٦٢٥ - ٦٢٦ - ٦٢٧ - ٦٢٨ - ٦٢٩ - ٦٣٠ - ٦٣١ - ٦٣٢ - ٦٣٣ - ٦٣٤ - ٦٣٥ - ٦٣٦ - ٦٣٧ - ٦٣٨ - ٦٣٩ - ٦٤٠ - ٦٤١ - ٦٤٢ - ٦٤٣ - ٦٤٤ - ٦٤٥ - ٦٤٦ - ٦٤٧ - ٦٤٨ - ٦٤٩ - ٦٥٠ - ٦٥١ - ٦٥٢ - ٦٥٣ - ٦٥٤ - ٦٥٥ - ٦٥٦ - ٦٥٧ - ٦٥٨ - ٦٥٩ - ٦٦٠ - ٦٦١ - ٦٦٢ - ٦٦٣ - ٦٦٤ - ٦٦٥ - ٦٦٦ - ٦٦٧ - ٦٦٨ - ٦٦٩ - ٦٧٠ - ٦٧١ - ٦٧٢ - ٦٧٣ - ٦٧٤ - ٦٧٥ - ٦٧٦ - ٦٧٧ - ٦٧٨ - ٦٧٩ - ٦٨٠ - ٦٨١ - ٦٨٢ - ٦٨٣ - ٦٨٤ - ٦٨٥ - ٦٨٦ - ٦٨٧ - ٦٨٨ - ٦٨٩ - ٦٩٠ - ٦٩١ - ٦٩٢ - ٦٩٣ - ٦٩٤ - ٦٩٥ - ٦٩٦ - ٦٩٧ - ٦٩٨ - ٦٩٩ - ٧٠٠ - ٧٠١ - ٧٠٢ - ٧٠٣ - ٧٠٤ - ٧٠٥ - ٧٠٦ - ٧٠٧ - ٧٠٨ - ٧٠٩ - ٧١٠ - ٧١١ - ٧١٢ - ٧١٣ - ٧١٤ - ٧١٥ - ٧١٦ - ٧١٧ - ٧١٨ - ٧١٩ - ٧٢٠ - ٧٢١ - ٧٢٢ - ٧٢٣ - ٧٢٤ - ٧٢٥ - ٧٢٦ - ٧٢٧ - ٧٢٨ - ٧٢٩ - ٧٣٠ - ٧٣١ - ٧٣٢ - ٧٣٣ - ٧٣٤ - ٧٣٥ - ٧٣٦ - ٧٣٧ - ٧٣٨ - ٧٣٩ - ٧٤٠ - ٧٤١ - ٧٤٢ - ٧٤٣ - ٧٤٤ - ٧٤٥ - ٧٤٦ - ٧٤٧ - ٧٤٨ - ٧٤٩ - ٧٥٠ - ٧٥١ - ٧٥٢ - ٧٥٣ - ٧٥٤ - ٧٥٥ - ٧٥٦ - ٧٥٧ - ٧٥٨ - ٧٥٩ - ٧٦٠ - ٧٦١ - ٧٦٢ - ٧٦٣ - ٧٦٤ - ٧٦٥ - ٧٦٦ - ٧٦٧ - ٧٦٨ - ٧٦٩ - ٧٧٠ - ٧٧١ - ٧٧٢ - ٧٧٣ - ٧٧٤ - ٧٧٥ - ٧٧٦ - ٧٧٧ - ٧٧٨ - ٧٧٩ - ٧٨٠ - ٧٨١ - ٧٨٢ - ٧٨٣ - ٧٨٤ - ٧٨٥ - ٧٨٦ - ٧٨٧ - ٧٨٨ - ٧٨٩ - ٧٩٠ - ٧٩١ - ٧٩٢ - ٧٩٣ - ٧٩٤ - ٧٩٥ - ٧٩٦ - ٧٩٧ - ٧٩٨ - ٧٩٩ - ٨٠٠ - ٨٠١ - ٨٠٢ - ٨٠٣ - ٨٠٤ - ٨٠٥ - ٨٠٦ - ٨٠٧ - ٨٠٨ - ٨٠٩ - ٨١٠ - ٨١١ - ٨١٢ - ٨١٣ - ٨١٤ - ٨١٥ - ٨١٦ - ٨١٧ - ٨١٨ - ٨١٩ - ٨٢٠ - ٨٢١ - ٨٢٢ - ٨٢٣ - ٨٢٤ - ٨٢٥ - ٨٢٦ - ٨٢٧ - ٨٢٨ - ٨٢٩ - ٨٣٠ - ٨٣١ - ٨٣٢ - ٨٣٣ - ٨٣٤ - ٨٣٥ - ٨٣٦ - ٨٣٧ - ٨٣٨ - ٨٣٩ - ٨٤٠ - ٨٤١ - ٨٤٢ - ٨٤٣ - ٨٤٤ - ٨٤٥ - ٨٤٦ - ٨٤٧ - ٨٤٨ - ٨٤٩ - ٨٥٠ - ٨٥١ - ٨٥٢ - ٨٥٣ - ٨٥٤ - ٨٥٥ - ٨٥٦ - ٨٥٧ - ٨٥٨ - ٨٥٩ - ٨٦٠ - ٨٦١ - ٨٦٢ - ٨٦٣ - ٨٦٤ - ٨٦٥ - ٨٦٦ - ٨٦٧ - ٨٦٨ - ٨٦٩ - ٨٧٠ - ٨٧١ - ٨٧٢ - ٨٧٣ - ٨٧٤ - ٨٧٥ - ٨٧٦ - ٨٧٧ - ٨٧٨ - ٨٧٩ - ٨٨٠ - ٨٨١ - ٨٨٢ - ٨٨٣ - ٨٨٤ - ٨٨٥ - ٨٨٦ - ٨٨٧ - ٨٨٨ - ٨٨٩ - ٨٩٠ - ٨٩١ - ٨٩٢ - ٨٩٣ - ٨٩٤ - ٨٩٥ - ٨٩٦ - ٨٩٧ - ٨٩٨ - ٨٩٩ - ٩٠٠ - ٩٠١ - ٩٠٢ - ٩٠٣ - ٩٠٤ - ٩٠٥ - ٩٠٦ - ٩٠٧ - ٩٠٨ - ٩٠٩ - ٩١٠ - ٩١١ - ٩١٢ - ٩١٣ - ٩١٤ - ٩١٥ - ٩١٦ - ٩١٧ - ٩١٨ - ٩١٩ - ٩٢٠ - ٩٢١ - ٩٢٢ - ٩٢٣ - ٩٢٤ - ٩٢٥ - ٩٢٦ - ٩٢٧ - ٩٢٨ - ٩٢٩ - ٩٣٠ - ٩٣١ - ٩٣٢ - ٩٣٣ - ٩٣٤ - ٩٣٥ - ٩٣٦ - ٩٣٧ - ٩٣٨ - ٩٣٩ - ٩٤٠ - ٩٤١ - ٩٤٢ - ٩٤٣ - ٩٤٤ - ٩٤٥ - ٩٤٦ - ٩٤٧ - ٩٤٨ - ٩٤٩ - ٩٥٠ - ٩٥١ - ٩٥٢ - ٩٥٣ - ٩٥٤ - ٩٥٥ - ٩٥٦ - ٩٥٧ - ٩٥٨ - ٩٥٩ - ٩٦٠ - ٩٦١ - ٩٦٢ - ٩٦٣ - ٩٦٤ - ٩٦٥ - ٩٦٦ - ٩٦٧ - ٩٦٨ - ٩٦٩ - ٩٧٠ - ٩٧١ - ٩٧٢ - ٩٧٣ - ٩٧٤ - ٩٧٥ - ٩٧٦ - ٩٧٧ - ٩٧٨ - ٩٧٩ - ٩٨٠ - ٩٨١ - ٩٨٢ - ٩٨٣ - ٩٨٤ - ٩٨٥ - ٩٨٦ - ٩٨٧ - ٩٨٨ - ٩٨٩ - ٩٩٠ - ٩٩١ - ٩٩٢ - ٩٩٣ - ٩٩٤ - ٩٩٥ - ٩٩٦ - ٩٩٧ - ٩٩٨ - ٩٩٩ - ١٠٠٠ - ١٠٠١ - ١٠٠٢ - ١٠٠٣ - ١٠٠٤ - ١٠٠٥ - ١٠٠٦ - ١٠٠٧ - ١٠٠٨ - ١٠٠٩ - ١٠١٠ - ١٠١١ - ١٠١٢ - ١٠١٣ - ١٠١٤ - ١٠١٥ - ١٠١٦ - ١٠١٧ - ١٠١٨ - ١٠١٩ - ١٠٢٠ - ١٠٢١ - ١٠٢٢ - ١٠٢٣ - ١٠٢٤ - ١٠٢٥ - ١٠٢٦ - ١٠٢٧ - ١٠٢٨ - ١٠٢٩ - ١٠٣٠ - ١٠٣١ - ١٠٣٢ - ١٠٣٣ - ١٠٣٤ - ١٠٣٥ - ١٠٣٦ - ١٠٣٧ - ١٠٣٨ - ١٠٣٩ - ١٠٤٠ - ١٠٤١ - ١٠٤٢ - ١٠٤٣ - ١٠٤٤ - ١٠٤٥ - ١٠٤٦ - ١٠٤٧ - ١٠٤٨ - ١٠٤٩ - ١٠٥٠ - ١٠٥١ - ١٠٥٢ - ١٠٥٣ - ١٠٥٤ - ١٠٥٥ - ١٠٥٦ - ١٠٥٧ - ١٠٥٨ - ١٠٥٩ - ١٠٦٠ - ١٠٦١ - ١٠٦٢ - ١٠٦٣ - ١٠٦٤ - ١٠٦٥ - ١٠٦٦ - ١٠٦٧ - ١٠٦٨ - ١٠٦٩ - ١٠٧٠ - ١٠٧١ - ١٠٧٢ - ١٠٧٣ - ١٠٧٤ - ١٠٧٥ - ١٠٧٦ - ١٠٧٧ - ١٠٧٨ - ١٠٧٩ - ١٠٨٠ - ١٠٨١ - ١٠٨٢ - ١٠٨٣ - ١٠٨٤ - ١٠٨٥ - ١٠٨٦ - ١٠٨٧ - ١٠٨٨ - ١٠٨٩ - ١٠٩٠ - ١٠٩١ - ١٠٩٢ - ١٠٩٣ - ١٠٩٤ - ١٠٩٥ - ١٠٩٦ - ١٠٩٧ - ١٠٩٨ - ١٠٩٩ - ١١٠٠ - ١١٠١ - ١١٠٢ - ١١٠٣ - ١١٠٤ - ١١٠٥ - ١١٠٦ - ١١٠٧ - ١١٠٨ - ١١٠٩ - ١١١٠ - ١١١١ - ١١١٢ - ١١١٣ - ١١١٤ - ١١١٥ - ١١١٦ - ١١١٧ - ١١١٨ - ١١١٩ - ١١٢٠ - ١١٢١ - ١١٢٢ - ١١٢٣ - ١١٢٤ - ١١٢٥ - ١١٢٦ - ١١٢٧ - ١١٢٨ - ١١٢٩ - ١١٣٠ - ١١٣١ - ١١٣٢ - ١١٣٣ - ١١٣٤ - ١١٣٥ - ١١٣٦ - ١١٣٧ - ١١٣٨ - ١١٣٩ - ١١٤٠ - ١١٤١ - ١١٤٢ - ١١٤٣ - ١١٤٤ - ١١٤٥ - ١١٤٦ - ١١٤٧ - ١١٤٨ - ١١٤٩ - ١١٥٠ - ١١٥١ - ١١٥٢ - ١١٥٣ - ١١٥٤ - ١١٥٥ - ١١٥٦ - ١١٥٧ - ١١٥٨ - ١١٥٩ - ١١٦٠ - ١١٦١ - ١١٦٢ - ١١٦٣ - ١١٦٤ - ١١٦٥ - ١١٦٦ - ١١٦٧ - ١١٦٨ - ١١٦٩ - ١١٧٠ - ١١٧١ - ١١٧٢ - ١١٧٣ - ١١٧٤ - ١١٧٥ - ١١٧٦ - ١١٧٧ - ١١٧٨ - ١١٧٩ - ١١٨٠ - ١١٨١ - ١١٨٢ - ١١٨٣ - ١١٨٤ - ١١٨٥ - ١١٨٦ - ١١٨٧ - ١١٨٨ - ١١٨٩ - ١١٩٠ - ١١٩١ - ١١٩٢ - ١١٩٣ - ١١٩٤ - ١١٩٥ - ١١٩٦ - ١١٩٧ - ١١٩٨ - ١١٩٩ - ١٢٠٠ - ١٢٠١ - ١٢٠٢ - ١٢٠٣ - ١٢٠٤ - ١٢٠٥ - ١٢٠٦ - ١٢٠٧ - ١٢٠٨ - ١٢٠٩ - ١٢١٠ - ١٢١١ - ١٢١٢ - ١٢١٣ - ١٢١٤ - ١٢١٥ - ١٢١٦ - ١٢١٧ - ١٢١٨ - ١٢١٩ - ١٢٢٠ - ١٢٢١ - ١٢٢٢ - ١٢٢٣ - ١٢٢٤ - ١٢٢٥ - ١٢٢٦ - ١٢٢٧ - ١٢٢٨ - ١٢٢٩ - ١٢٣٠ - ١٢٣١ - ١٢٣٢ - ١٢٣٣ - ١٢٣٤ - ١٢٣٥ - ١٢٣٦ - ١٢٣٧ - ١٢٣٨ - ١٢٣٩ - ١٢٤٠ - ١٢٤١ - ١٢٤٢ - ١٢٤٣ - ١٢٤٤ - ١٢٤٥ - ١٢٤٦ - ١٢٤٧ - ١٢٤٨ - ١٢٤٩ - ١٢٥٠ - ١٢٥١ - ١٢٥٢ - ١٢٥٣ - ١٢٥٤ - ١٢٥٥ - ١٢٥٦ - ١٢٥٧ - ١٢٥٨ - ١٢٥٩ - ١٢٦٠ - ١٢٦١ - ١٢٦٢ - ١٢٦٣ - ١٢٦٤ - ١٢٦٥ - ١٢٦٦ - ١٢٦٧ - ١٢٦٨ - ١٢٦٩ - ١٢٧٠ - ١٢٧١ - ١٢٧٢ - ١٢٧٣ - ١٢٧٤ - ١٢٧٥ - ١٢٧٦ - ١٢٧٧ - ١٢٧٨ - ١٢٧٩ - ١٢٨٠ - ١٢٨١ - ١٢٨٢ - ١٢٨٣ - ١٢٨٤ - ١٢٨٥ - ١٢٨٦ - ١٢٨٧ - ١٢٨٨ - ١٢٨٩ - ١٢٩٠ - ١٢٩١ - ١٢٩٢ - ١٢٩٣ - ١٢٩٤ - ١٢٩٥ - ١٢٩٦ - ١٢٩٧ - ١٢٩٨ - ١٢٩٩ - ١٣٠٠ - ١٣٠١ - ١٣٠٢ - ١٣٠٣ - ١٣٠٤ - ١٣٠٥ - ١٣٠٦ - ١٣٠٧ - ١٣٠٨ - ١٣٠٩ - ١٣١٠ - ١٣١١ - ١٣١٢ - ١٣١٣ - ١٣١٤ - ١٣١٥ - ١٣١٦ - ١٣١٧ - ١٣١٨ - ١٣١٩ - ١٣٢٠ - ١٣٢١ - ١٣٢٢ - ١٣٢٣ - ١٣٢٤ - ١٣٢٥ - ١٣٢٦ -